DEAD LANDS

МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ИГРОКА

SAVAGE WORLDS

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Алексей Мун, Ольга Мыльникова, Кирилл Поливко.
Редактор: Анастасия Гастева

Б 87 **Шейн Лэси Хенсли и BD Flory**
Мёртвые земли/ Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. — 192 с., илл.
ISBN 978-5-905471-30-8

УДК 794.02
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© 2016, Studio 101. Authorized translation of the English edition.
© 2007, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission of
Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

ISBN 978-5-905471-30-8

СОДЕРЖАНИЕ

НА ЗАПАД! 7

Открытие . . . 8
Америка разделённая . . . 10
Соединённые Штаты . . . 10
Конфедерация . . . 11
Спорные территории . . . 12
Племена сиу . . . 16
Конфедерация Койота . . . 18
Дезеретская республика . . . 19
Город заблудших ангелов . . . 20
На запад, парень! . . . 22
Мозоли от седла . . . 22
Деньги . . . 25
Средства связи . . . 26
Единицы измерения . . . 27
Синие мундиры, серые мундиры . . . 28
Закон и порядок . . . 29
Индейцы . . . 32
Архетипы . . . 33
Языки индейских племён . . . 35
Пара слов о рабстве . . . 37

СОЗДАЁМ ГЕРОЕВ 39

Архетипы . . . 39
Персонажи . . . 42
Охота за джокером . . . 43
Новые изъяны . . . 44
Новые черты . . . 49
Черты предыстории . . . 49
Боевые черты . . . 53
Социальные черты . . . 57
Профессиональные черты . . . 58
Звания и привилегии военных . . . 61
Повышение в звании . . . 62
Потусторонние черты . . . 64
Легендарные черты . . . 67

ТОВАРЫ И СНАРЯЖЕНИЕ 69

Товары по дешёвке . . . 69
Продаём товары . . . 70
Лошади за полцены . . . 70
Описания предметов . . . 71
Месячный заработок специалиста . . . 75
Недвижимость и мебель . . . 75
Обычные предметы . . . 76
Огнестрельное и метательное оружие . . . 78
Холодное оружие . . . 80
Боеприпасы . . . 80
Все на борт! . . . 82
Суда . . . 85
Морское вооружение . . . 86
Дьявольские машины . . . 87

ПРАВИЛА ДИКОГО ЗАПАДА 93

Выдержка . . . 93
Фишки . . . 94
Перестрелки . . . 95
Дуэли . . . 96
Азартные игры . . . 100
Повешение . . . 101

ПО ТУ СТОРОНУ 103

То, что ты знаешь . . . 103
Секретные службы . . . 108
Заявки на снаряжение . . . 110
Устройства Агентства . . . 112
Устройства Техасских рейнджеров . . . 116
Картёжники . . . 119
Рунные стрелки . . . 125
Безумные учёные . . . 129
Чудотворцы . . . 135
Божественные вмешательства . . . 138
Вудуисты . . . 143
Лоа . . . 145
Шаманы . . . 151
Тотемы . . . 155
Тайны Шаолиня . . . 157
Китайское оружие . . . 162
Новые силы . . . 164
Меченые . . . 172

ПРИЛОЖЕНИЯ 190

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 № 24

Колонка редактора

Приветствую самых стойких наших читателей!

За прошедший год в нашу редакцию пришло немало писем, в которых говорилось о том, сколь сильно печалит вас исчезновение со страниц «Эпитафии» материалов за авторством нашего специального корреспондента Лэси О'Мэлли. Высказывались самые разные предположения, к примеру, что мистер О'Мэлли был уволен за излишнее пристрастие к дамам или нашёл безвременную смерть в лапах одного из кошмарных чудовищ, о которых он так любит писать.

Хочу выразить всем величайшую благодарность за то, что вы остались верны «Эпитафии», несмотря на столь длительное отсутствие мистера О'Мэлли.

Спешу заверить: сейчас Лэси О'Мэлли находится в добром здравии и полной безопасности. Как бы далеко от Тумстоуна ни забирался наш непоседа в своих экспедициях, рано или поздно он возвращается в стены родной редакции с новой будоражащей воображение историей.

Так вышло и в этот раз.

За сим я уступаю место на страницах очередного выпуска «Эпитафии» нашему блудному сыну. Все полученные нами письма весьма красноречиво свидетельствуют о том, что репортажи мистера О'Мэлли для вас куда интереснее всего, что выходит из под моего пера — и именно за это мы платим ему жалование.

С уважением,
Джон Клам,
редактор «Эпитафии Тумстоуна».

Приветствую!

Уверен, многие из вас с замиранием сердца ожидали появления на страницах «Эпитафии» скорбного некролога, в котором сообщалось бы, что же именно в конце концов стало причиной безвременной гибели вашего покорного слуги. Другие расхватывали свежие номера, надеясь прочесть разоблачительную историю о похищении специального корреспондента вашего любимого издания сотрудниками Агентства или Техасскими рейнджерами — ведь обе эти организации в своём глубочайшем коварстве всегда рады заткнуть рот свободной прессе в моём лице. И если бы одна из перечисленных статей была напечатана, клянусь, в ней не было бы ни слова неправды.

И всё же прямо сейчас я обязан поведать вам о более важных событиях, что грядут в недалёком будущем. Наступление их столь же неотвратимо, сколь и рассвет завтрашнего дня. Прямо сейчас, когда я пишу эти строки, поступь грядущего сотрясает землю американского континента. Оно уже на пороге.

Войне конец

Как известно уже всем от мала до велика, Гражданская война, что так долго выжимала из нашего народа все соки, подошла к концу уже почти девять месяцев назад. Между тем люди до сих пор боятся поверить в наступление мира. Газеты обеих американских наций опасливо продолжают называть текущую ситуацию всего лишь «прекращением огня». Мы же в «Эпитафии» искренне надеемся, что корни древа свободы в полной мере напитались кровью, и патриотам более не потребуется проливать её.

Как известно нашим преданным читателям, «Эпитафия» пристально следит ещё за одним противостоянием. Трансконтинентальная гонка пока что далека от завершения. В прошлом ваш покорный слуга не раз порицал методы, которыми пользуются железно-

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 № 24

дорожные компании, но сегодня я, от лица «Эпитафии», вынужден присоединиться к восторженному хору.

Впервые в истории путешественники смогут с комфортом насладиться красотой американских просторов. В прошлом останутся мозоли от седла и постоянная опасность лишиться имущества, а то и самой жизни на большой дороге.

Прямо сейчас железнодорожные магнаты собирают армии, которые сходятся в сражениях по всей территории Запада. Но можно надеяться, что однажды бурный процесс передела зон влияния, прозванный «Великими железнодорожными войнами», будет окончен. Несгибаемый дух первопроходцев продолжает жить в сердцах американцев. Кто ещё сумел бы замахнуться на столь монументальный проект, сравнимый с подвигами легендарного Геркулеса?

И всё же я не могу не предупредить тех из вас, кто уже бросился собирать саквояжи: Запад и по сей день остаётся диким и мистическим. Если всё же отважитесь двинуться в дорогу, придерживайтесь железнодорожных путей и оживлённых троп. Пусть прогресс уже стучится в нашу дверь, к западу от Миссисипи и поныне предостаточно мрачных уголков, которые лишь предстоит осветить яркому лучу прогресса. Сейчас там обитает тьма.

И в этой тьме таятся опасности.

Ваш корреспондент,
Лэйси О'Мэлли.

НА ЗАПАД!

На дворе 1879-й год и это не наша история…

После без малого двадцати лет ожесточённых сражений Гражданская война в Америке закончилась перемирием. Штаты Конфедерации отстояли свою свободу. Половина Калифорнии оказалась затоплена. Железнодорожные бароны ведут кровопролитную борьбу за победу в трансконтинентальной гонке, стремясь проложить рельсы от океана до океана. Благодаря сверхтопливу, известному как «призрачная руда», технологическое развитие ускорилось на несколько порядков, что привело к множеству невероятных открытий и появлению неведомых доселе опасностей. Народы сиу вернули себе земли Дакоты, а индейцы Конфедерации Койота распространяют Танец Духов по Высоким равнинам. Поговаривают даже, что мертвецы встают из могил и ходят меж людей.

Многовато новостей за раз, не так ли, партнёр? Ладно, давай по порядку.

БЕДЫ МИНУВШИХ ДНЕЙ

Гражданская война в Америке началась так же, как и в нашем мире. После десяти с лишним лет, когда штаты спорили о правах на самоуправление, Авраам Линкольн был избран президентом, и это стало последней каплей, что переполнила чашу терпения одной из сторон. Семь южных штатов отделились, провозгласили себя Конфедеративными Штатами Америки и заявили свои права на федеральную собственность в пределах своих вновь установленных границ.

Не успел свежеизбранный президент принести присягу, как перед ним встала нешуточная дилемма. Хотя большая часть действий Конфедерации и не требовала немедленного ответа, был один важный и чрезвычайно срочный момент, ожидающий его вмешательства, — федеральные форты, где располагались войска Соединённых Штатов. Линкольн решил спешно выслать подкрепление в два форта, которым больше всего грозило быть захваченным южанами, — форт Самтер вблизи Чарльстона и форт Пикенс в гавани Пенсакола.

Первый из этих двух и оказался тем фитилём, что поджёг бочонок с порохом.

Получив известия о том, что подкрепление близко, гарнизон форта отказался сдаться, рассчитывая продержаться, пока не придёт помощь. 12 апреля 1861 года войска Конфедерации атаковали его, и новая страна — Конфедеративные Штаты Америки — получила крещение кровью.

ДОМ РАЗДЕЛЁННЫЙ

Битва при форте Самтер заставила ещё четыре штата отколоться от Союза — точнее, три с половиной. Вирджиния, повторяя судьбу страны, разделилась надвое. Жители западных округов отказались подчиняться захватчикам и создали новый штат — Западную Вирджинию.

Оставшаяся часть Вирджинии присоединилась к южным соседям. Ныне Конфедерация включает в себя штаты: Алабама, Арканзас, Флорида, Джорджия, Луизиана, Миссисипи, Северная Каролина, Тенесси, Техас и Вирджиния.

После разделения Вирджинии столицей Конфедерации стал город Ричмонд.

Линия фронта была прочерчена, и началась война. Два последующих года генералы и солдаты Севера и Юга сражались, чтобы определить судьбу двух наций.

Ставки были высоки, а цена ещё выше. Во время Энтитемской кампании за один только день сражения потери составили более 20 тысяч человек с обеих сторон. А потом что-то изменилось. И изменилось к худшему.

Войска Соединённых Штатов под командованием генерала Гордона Мида встретили под Геттисбергом, штат Пенсильвания, и разгромили Северовирджинскую армию, которой командовал генерал Роберт Ли. Мид одержал победу, но ему не удалось догнать отступающих мятежников.

Про этот день позже говорили немало странного. Ходили слухи, что мундир Мида из синего сделался жёлтым; поговаривали, что убитые солдаты поднимались и стреляли в своих живых товарищей.

ВОЙНЕ НЕ ВИДНО КОНЦА

Так или иначе войска Ли отступили в тот день, чтобы позже вернуться в бой, — и они действительно сражались, — округ Спотсильвания, сражение при Колд-Харбор, битва при Аппоматоксе — и так далее, и так далее. У Севера было преимущество в людях и вооружении (это значит, пушки, амиго, стволы), а Конфедерация больше полагалась на стойкость солдат и талант генералов.

Землю поливали кровью, отвоёвывали и отдавали обратно, но, как при Геттисберге, ни одна сторона не могла добиться полной победы. Война всё продолжалась, и ей не видно было ни конца, ни края.

На западе сражения были менее кровавыми и случались реже благодаря тому, что войск и укреплений там располагалось меньше. А на востоке поля обильно орошала кровь, и обе враждующие стороны то отступали, то вновь отвоёвывали потерянную территорию.

Люди привыкли, что за землю, которую они считали своей, потом приходится драться снова, так что генералы и историки называли битвы уже не только по имени ближайшего города, а по тому, сколько раз серые и синие мундиры сходились, чтобы воевать там.

За Энтитемской битвой последовали Вторая Энтитемская, Третья Энтитемская и так далее. Даже когда выбиралось новое место сражения, все считали, что на нём будут биться неоднократно.

ОТКРЫТИЕ

В 1868 году произошло ещё одно важное событие. Землетрясение, подобного которому история ещё не видела, сокрушило западное побережье от Мехикали (Нижняя Калифорния) до Орегона. Оно оставило на своём пути настоящий лабиринт из участков ровной земли, между которыми зияли трещины и разломы, зачастую затопленные водой. Разрушенная область вскоре получила название «Великий лабиринт».

На этой искорёженной земле объявились прежде невиданные существа — например, калифорнийские драконы — огромные ящероподобные твари, которые встречаются в тоннелях Лабиринта. Ещё более чудесным открытием стал минерал, который поначалу считали обычным углём, но вскоре оказалось, что это нечто совершенно новое.

Обнаруженное в Лабиринте топливо горит примерно в пять раз жарче обычного угля и более чем в сотню раз дольше. Если его поджечь, оно вспыхивает, давая призрачный белый дым и испуская дьявольский рёв.

Первые из выживших в землетрясении, кто обнаружил этот уголь, назвали его «камнем призраков» или «призрачной рудой», и эти названия закрепились за ним. Пусть не за один день, но призрачная руда изменила весь ход войны… и сделала Запад не таким, как прежде.

МОЩЬ КАМНЯ ПРИЗРАКОВ

Вскоре после этого открытия огромное количество изобретателей ринулось в Лабиринт. За несколько месяцев они создали множество устройств, работающих от мощи водяного пара и использующих призрачную руду как горючее. Обычным делом стали рассказы про безлошадные повозки, про стремительные корабли на паровом ходу и даже про оружие, способное изрыгать потоки пламени или поливать противников градом пуль.

Прошло немного времени, и чудесному минералу было найдено множество полезных приме-

нений как в технике, так и в химической науке. Оказалось, что призрачной рудой можно заменить кокс при очистке стали, создавая более прочный и лёгкий металл, плавящийся при более высокой температуре. Его назвали призрачной сталью.

Очищенный камень призраков — обычно в виде порошка — оказалось возможным использовать как катализатор и реагент в химических реакциях. Как только это выяснили, стало появляться множество эликсиров, бальзамов и мазей, в которых призрачная руда была ключевым ингредиентом. Эти составы остаются популярны до сих пор, несмотря на то, что принятие внутрь призрачного камня в высокой концентрации неизбежно приводит к смерти.

И ВОТ НАУКА ОТПРАВЛЯЕТСЯ...

...в бой! Можно было догадаться, да, партнёр? Очень скоро генералы и прочие важные птицы там, на Востоке, обратили внимание на чудесные штуковины, прибывающие из Лабиринта. Президент конфедератов Джефф Дэвис первым сообразил, каков потенциал этих открытий, и поспешил поставить «новую науку» на военные рельсы. Учёные Конфедерации на секретной базе под городом Розуэлл, Нью-Мехико, день и ночь трудились, создавая великое множество дьявольских машин, которые тут же отправлялись на Восток.

В феврале 1871 года генерал Ли и его Северовирджинская армия атаковали войска Соединённых Штатов возле города Вашингтон, округ Колумбия.

Войска Ли были вооружены образцами секретного оружия, разработанного по программе Дэвиса. Огнемёты, паровые танки и прочие невиданные военные машины сеяли смерть среди войск США. Атака была настолько сокрушительной, что войска Ли сумели — пусть и на время — захватить столицу Соединённых Штатов.

США ПОВЫШАЮТ СТАВКИ

Вскоре экспериментальные устройства конфедератов вышли из строя, или в них закончился запас призрачной руды. Но одно теперь было кристально ясно всем. Колёса войны теперь крутила мощь камня призраков.

После землетрясения 1868 года призрачную руду находят по всей стране, но основные её запасы всё ещё сосредоточены в Лабиринте. Основная сложность заключалась в том, что нужно было не только добыть этот драгоценный минерал из земли, но потом ещё доставить его, порой через всю страну, на фабрики, где руду пустят в дело.

Вернувшись в Белый дом, президент Грант предложил эксклюзивный правительственный контракт на перевозку призрачной руды той железнодорожной компании, которая первой построит трансконтинентальную дорогу. Президент Дэвис на следующий же день последовал его примеру. Все мы знаем, что случилось дальше: Гражданская война, ещё более кровавая чем прежде, продолжалась, а параллельно с ней начались Великие железнодорожные войны.

АМЕРИКА РАЗДЕЛЁННАЯ

Почти каждый, даже юнец из-за океана, знает, что Америка разделена надвое. На самом деле это неправда. Та территория, которую когда-то занимали Соединённые Штаты Америки, сейчас состоит из шести отдельных государств. Не случись война, конечно, не возникло бы ни Народа сиу, ни Конфедерации Койота, ни Дезеретской республики, и тем более не было бы Содружества Калифорнии.

Пусть президент Конфедерации Джефферсон Дэвис на смертном одре призвал Америку к миру и единству, а сменивший его на посту Эрик Мишель совершил жест доброй воли, приказав войскам Юга прекратить огонь, — что президент Соединённых Штатов Грант, со своей стороны, поддержал, — но джинн уже выпущен из бутылки. Не думаю, что Америка когда-нибудь вновь станет единым государством.

СОЕДИНЁННЫЕ ШТАТЫ

Президент Улисс С. Грант занял свой пост в Белом доме в 1872 году. Многие думали, что он проиграет выборы 1876 года, поскольку он проявил больше таланта на полях сражений, чем в президентском кресле. Но в 1876 году «Ноябрьское наступление», названное так потому, что и США, и Конфедерация приурочили большие военные кампании к периоду перед выборами, чтобы выиграть голоса для действующих президентов, — и вторжение Британии в Детройт, последовавшее сразу за тем, убедили избирателей, что Улисс «Сдавайтесь без разговоров» Грант — именно тот, кто им нужен.

Администрация Гранта до последнего настаивала на том, что обладает правами на земли всей страны, и отказывалась признавать существование других американских наций. Но на самом деле Вашингтон не имеет никакого влияния на другие государства, о которых здесь идёт речь, а мирные переговоры вынудили его признать легитимность Конфедерации.

Сейчас президенту остаётся лишь в печали наблюдать из своей столицы, как его драгоценная американская нация разваливается на части. Что ещё хуже, в новом году грядут новые выборы, и Грант опасается, что следующий президент сдаст твёрдую позицию, которую он неизменно удерживал в переговорах о мире. Многие считают, что Грант лишь выжидает удобного момента и перегруппировывает войска Соединённых Штатов, чтобы вновь напасть на государства Юга.

АГЕНТСТВО

Один из самых эффективных инструментов президента Гранта — Агентство, секретная организация, созданная в 1877 году. США когда-то полагались на Детективное агентство Пинкертона в сборе разведывательной информации, но постепенно стало ясно, что частная сыскная контора не может во время войны удовлетворять все нужды правительства.

Сотрудники (и сотрудницы) Агентства сейчас ведут непримиримую борьбу со всеми врагами государства. Их методы — внедрение, нападение, саботаж. Бытует мнение, что у Агентства есть и другие задачи, о которых говорят куда реже, — это расследование и развеивание любых слухов о необычных, мистических и сверхъестественных явлениях. Считается даже, что Агентство не погнушается ничем, вплоть до подкупа, шантажа и угроз, лишь бы эти истории не выплывали на свет.

КОНФЕДЕРАЦИЯ

Впервые почти за 20 лет эта юная отчаянная нация наконец-то познала мир. Пусть в Гражданской войне случались времена затишья, когда обходилось без больших битв, но в истории Конфедерации не было до нынешнего перемирия ни дня, когда прекратилась бы война.

Грустно было бы думать, что и нынешние спокойные дни окажутся недолгими. Не успело эхо последних ружейных залпов отгреметь вдоль линии Мэйсона-Диксона, как «ястребы» Севера и Юга уже возжелали новых жертв. Хуже будет, если Мексика укрепит свой контроль над Лабиринтом, ведь войска мексиканского генерала Санта-Анны готовы предпринять новую попытку захватить Техас.

СМЕНА КАРАУЛА

Мир — не единственное, что оказалось внове для Конфедерации.

С момента создания этой страны ею правил железной рукой первый избранный президент Джефферсон Дэвис. Незадолго до окончания срока своего правления, в 1867 году, он объявил в Конфедерации военное положение и отменил президентские выборы. Его поддержали Конгресс и армия, которые были согласны, что смена правительства во время войны опасна для страны. Свободных выборов не было почти 10 лет, до 1876 года, хотя поправка к Конституции Конфедерации позволила бы Дэвису вновь выйти на выборы (изначально президент Конфедерации избирался на шестилетний срок и не мог быть переизбран).

Итак, в 1876 году партия вигов выдвинула Роберта Ли в соперники Дэвиса. Голосование в Конфедеративных Штатах обернулось поначалу в пользу Ли, но чрезвычайно подозрительные голоса, поступившие с Западных территорий КША, перетянули чашу весов в пользу Дэвиса.

Несмотря на сложности участия в президентских выборах, Дэвис в том же 1876 году сумел добиться значительного преимущества на дипломатическом фронте. Предположительно по его просьбе Британия в конце концов вмешалась в войну. До тех пор её участие сводилось к прорыву в 1864 году морской блокады Юга, установленной военно-морскими силами США. На этот раз Британия предоставила помощь Конфедерации наземными войсками. Британская армия маршем прошла от Канады до Детройта и захватила его буквально за один день.

Сейчас, несмотря на то, что война закончилась, эти войска не изъявляют никакого намерения возвращаться в Канаду. Не помогло даже то, что сама Конфедерация запросила их отзыва согласно требованиям Соединённых Штатов.

Несмотря на это достижение, многие возражали против того, чтобы Дэвис удерживал

Конфедерацию в своей железной хватке. Недовольство привело к насилию — в конце 1878 года Дэвис был убит, и его кабинет министров единогласно избрал секретаря по военным делам Эрика Мишеля исполняющим обязанности президента. Поскольку Роберт Ли погиб во время взрыва железнодорожного вагона за несколько недель до смерти Дэвиса, на внеочередных президентских выборах в начале 1879 года у Мишеля не было достойных соперников. Его избрали президентом, и с тех пор он прилагает все усилия к тому, чтобы сохранить хрупкий мир с северными соседями Конфедерации.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Техасские рейнджеры исполняли роль разведки во время Техасской революции 1835–36 годов и выступали в том же качестве в Мексиканской войне 1846–1848 годов. Когда Техас добился независимости от Мексики, они продолжили защищать штат от возможного мексиканского вторжения и позже стали силами закона в буйном молодом государстве.

В начале Гражданской войны несколько подразделений техасской кавалерии было отправлено на восток. Они сражались во многих важных битвах, включая битву при Геттисберге. И там, как гласят легенды, организация Рейнджеров впервые получила новую работу — охоту на монстров.

Как и их коллеги с Севера — Агентство, Техасские рейнджеры повсюду ищут и устраняют сверхъестественные угрозы, а после борются со слухами, неизбежно возникающими в следствие таких происшествий.

СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Спорные территории — включая Канзас, Колорадо и часть Оклахомы, которая не входит в Конфедерацию Койота, — остаются больным местом в мирных переговорах между Севером и Югом. Обе страны предъявляют права на эти территории, и нельзя сказать, что у них нет на то оснований. Даже сами эти штаты не до конца уверены, кого им держаться — Союза или Конфедерации.

Как и во время недавно закончившейся войны, накал страстей разгорается тем жарче, чем мы дальше движемся на восток. В Колорадо людям по большей части наплевать, по какую сторону линии Мэйсона-Диксона останется штат. Те, кому не наплевать, ограничиваются в выражении своих политических предпочтений «демонстрациями за лояльность» (те, кто за США) и «маршами свободы» (те, кто в душе конфедераты). А в Канзасе, который находится дальше на востоке, и недели не проходит, чтобы какой-нибудь оголтелый повстанец не подстрелил янки-другого (и наоборот, с полной взаимностью).

Когда Север и Юг заключили перемирие, они, следуя условиям соглашения, отозвали свои войска со Спорных территорий, — и так будет до того дня, пока колеблющиеся штаты не решат, с кем они.

КРОВАВЫЙ КАНЗАС

Канзас 25 лет был ареной партизанской войны и непохоже, чтобы собирался вскоре утихомириться. По акту Канзас-Небраска, открывшему Канзас для заселения в 1854 году, население должно было голосованием решить, присоединиться ему к США или рабовладельческим (на то время) штатам. Ясное дело, ничего хорошего из этого не вышло.

Для начала Канзас устроил свою собственную Гражданскую войну — задолго до того, как синие и серые мундиры присоединились к забаве.

«Негодяи с границы» из штата Миссури просочились в пределы штата и попытались добиться того, чтобы Канзас стал рабовладельческим. Аболиционисты, — они называли себя

«Партизанами», — всячески старались им помешать. Те и другие ничуть не стеснялись прибегать к насилию и жестокости, чтобы склонить жителей Канзаса на свою сторону. Канзас в итоге присоединился к США лишь за несколько месяцев до того, как началась Гражданская война.

Крупных военных кампаний там не происходило, зато партизанские стычки были в порядке вещей — да так и остаётся по сей день. Ведь самые упорные повстанцы и стойкие лоялисты живут в канзасских городах бок о бок.

Тот факт, что размещать армейские формирования на территории Канзаса запрещено, лишь подбрасывает дров в огонь. Иногда дело доходит до так называемых Территориальных войн, в которых сцепляются целые города, поддерживающие враждебные нации. Пусть по всей стране пламя Гражданской войны угасло, оставив пепел и тлеющие угли, Канзас остаётся бочонком с порохом, у которого всё ещё не затушен фитиль.

ДОДЖ-СИТИ

Как и во всём Канзасе, симпатии горожан в Додж-Сити разрываются между Севером и Югом. Старинная вражда укоренилась здесь так же глубоко, как и на востоке. Большинство городов Канзаса поддерживает либо «синих», либо «серых», но не Додж-Сити, в котором поддержка разделилась прямо-таки пополам. Городской устав с самого начала провозгласил, что граждан здесь приветствуют независимо от того, чью сторону они принимают. А чтобы поддерживать мир и порядок, в бюджет заложены расходы на многочисленную полицию.

Уйма народу согласна на время забыть про политические раздоры, чтобы заработать побольше звонких долларов. Охота на бизонов в Канзасе — дело прибыльное, а Додж-Сити стал её экономическим центром. Из-за коровьей чумы, косящей скот по всей стране, мясо бизона ценится высоко, и удачливый охотник может за-

рабатывать по 30 долларов за тушу. Скотобойни скупают мясо и шкуры, чтобы отправить их на восток.

Почти вся экономика Додж-Сити, — помимо тех денег, которые приносят пассажиры поездов, ночуя в городских гостиницах или заглядывая в «весёлые дома», — так или иначе увязана с нуждами охотников на бизонов. Салуны, танцзалы и лавки с припасами здесь повсюду, и ты не сможешь шагу ступить, чтобы не наткнуться на жулика-коммивояжёра или мошенника другой масти.

Если сложить воедино доступную выпивку, любовь к оружию и традиционную для Канзаса склонность близко к сердцу воспринимать политические разногласия, становится очевидно, что местному доктору и гробовщику постоянно приходилось иметь дело с типичными последствиями тяжёлого отравления свинцом.

Пару лет назад городской совет решил, что с него хватит пальбы на улицах, и издал закон, по которому всякий, кто приедет в город, должен в первую очередь заглянуть в офис маршала Ларри Деджера и сдать свои пушки на хранение. Ясное дело, городские сорвиголовы не были рады такому повороту. Но неумолимая рука закона — помощник маршала Уайетт Эрп — быстро доказал, что шутить с законом не стоит. Не один охотник, который «случайно забыл» сдать оружие, после приходил в себя в тюремной камере с «эрповиной» на лбу — так стали называть внушительный синяк, который оставляла рукоятка револьвера Эрпа.

Разумеется, всё, что нелегально при свете дня, приносит отличную прибыль торговцам с чёрного рынка. И купить фальшивое разрешение на ношение оружия не составит большого труда, если ты знаешь, где спрашивать.

Поскольку через Додж-Сити проходят сразу две железные дороги — Блэк-Ривер и Юнион-Блу, — а к востоку от города уже начинаются пограничные патрули, эта теневая жизнь делает Додж-Сити лучшим местом остановки для шпионов как Севера, так и Юга.

Так что по ночам в этом быстро выросшем городе жизнь прямо-таки бьёт ключом.

ОКЛАХОМА

Штат Оклахома, если речь идёт о его белых обитателях, твёрдо поддерживает Конфедерацию. Что касается лояльности, — хотя и говорят в народе «куда Техас, туда и Оклахома», — лишь небольшая часть штата на самом деле может сейчас считаться спорной территорией. Его львиная доля находится под контролем Конфедерации Койота, а та крохотная часть, которая туда не входит, постоянно подвергается жестоким набегам индейцев.

В некоторых районах штата наиболее воинственные индейские племена вытеснили белых поселенцев, которых и так-то осталось немного, на всё уменьшающиеся участки земли, где те живут изолированно, словно в заключении. Обычно им позволяют строить города, покуда те могут сами себя обеспечить, хотя более суровые племена требуют, чтобы эти бедолаги жили по древним обычаям согласно Старым путям. Тем, кто соглашается, как правило долго не протянуть, потому что они не могут выжить в столь суровых условиях. Да и тем, кто строит поселения, приходится несладко.

Ни тем, ни другим не разрешается путешествовать без сопровождения вооружённого отряда индейцев, а добиться от Конфедерации Койота, чтобы тебе выделили такой отряд, ничуть не легче, чем выдрать себе зуб клещами. К тому же индейские племена ещё и разорвали железнодорожное и телеграфное сообщение через Оклахому, чтобы получить полный контроль над перевозками грузов и перемещениями людей по своей территории.

Соединённые Штаты на словах выражают сочувствие населению Конфедерации, оставшемуся в Оклахоме, но они не соглашаются изменить условия перемирия так, чтобы Конфедерация могла ввести туда войска и защитить поселенцев. Передать Оклахому под управление Конфедерации США отказываются, если только взамен они не получат равноценные, по их мнению, территории — Колорадо или Канзас. Поскольку большая часть территории Оклахомы принадлежит Конфедерации Койота, Юг отказывается обменивать крохот-

ный кусок её свободной территории на гораздо большие участки Спорных территорий.

Покуда дипломаты спорят, жизнь в Оклахоме становится всё сложнее.

ЖИЗНЬ В ОСАДЕ

Ясное дело, что воинственные племена, о которых говорится выше, и есть причина вражды и ненависти между белыми поселенцами и Конфедерацией Койота. Многие поселенцы считают, что все племена Койота только и мечтают их перебить, а потому вооружаются ради самозащиты. Более мирные индейские сообщества со своей стороны видят, что белые стреляют в любого индейца, которого встретят. В свою очередь, это вызывает больше нападений со стороны людей Койота и ведёт ко всё большей жестокости.

Многие из городов, которые считаются захваченными или уничтоженными, на самом деле были хорошо вооружены и сумели отбить первоначальные атаки. Они окружены частоколом, и попасть внутрь могут только беженцы из других городов, разрушенных людьми Койота. Большинство этих городов мечтает о передышке и пополнении припасов, поскольку у них кончается еда и патроны. Некоторые из них находятся в осаде не менее двух лет. К несчастью для них, нынешнее состояние мирных переговоров между Севером и Югом означает, что военной помощи от Конфедерации они могут дождаться только в виде поминальной службы, которую проведёт армейский капеллан.

КОЛОРАДО

И США, и Конфедерация поспешили заявить свои права на Колорадо, и ни одна сторона не хочет уступать в этом споре. Обе страны рассматривают Колорадо как один из своих штатов, не особо интересуясь, что думает его население. Надо сказать, что жителям штата по большей части всё равно, кто победит в споре. Но есть и те, кому небезразлично, — и как раз они вопят громче всех.

В отличие от Канзаса и Оклахомы, главное, чем Колорадо так притягателен для враждующих стран, — не земледелие, а найденные там серебро и золото. Большие ранчо, на которых разводят скот, тоже добавляют штату привлекательности. Во время Гражданской войны Колорадо счастливо избежал крупных сражений, но это ещё не значит, что у него нет своей кровавой истории. В 1876 году разразилась битва при Каулдроне — самый крупный конфликт в Великих железнодорожных войнах. В неё ввязались все шесть соревнующихся транспортных магнатов.

У некоторых были законные интересы в том районе, а остальные просто решили, что раз соперники что-то затевают, нельзя оставаться в стороне. Каулдронский конфликт не представлял собой одну непрерывную битву, как могли бы подумать генералы с востока.

Это была серия небольших кровопролитных стычек, которые следовали одна за другой в течение месяца. Эта кампания резко прекратилась с приближением зимы. В итоге поле боя оставили за собой Юнион-Блу и Денвер-Пасифик, а вся кампания обошлась более чем в 300 жертв убитыми и около 3000 искалеченными. Было уничтожено более чем на полмиллиона долларов имущества, принадлежащего разным железнодорожным компаниям. До сего дня

с наступлением весны в Колорадо возобновляется старая вражда, которая замирает лишь осенью, — а каждое лето вновь приносит свары, доходящие до смертоубийств и разрушений.

КОРОЛЕВА ЗАПАДА

Как говорится, «все железные дороги ведут в Денвер». Этот город, прозванный Королевой пустыни, лежит в долине у подножия Передового хребта, что в южной части Скалистых гор. Считается, что Денвер — самый крупный город от Додж-Сити до Города Заблудших Ангелов и от Техаса до Сиэттла. Отличное место, чтобы провести туда железную дорогу. Именно это и сделала компания «Денвер-Пасифик», придерживавшаяся внешне нейтралитета в Железнодорожных войнах, поскольку её владельцы не вступали в борьбу за правительственные контракты на перевозку призрачной руды.

Её дорога сошлась с тремя главными железнодорожными путями Спорных территорий. Это означало, что пассажир мог сесть в поезд на Восточном побережье, доехать до станции на Спорных территориях и пересесть на ветку «Денвер-Пасифик», чтобы добраться до Денвера.

У компании есть маршруты и дальше на запад, но сообщение по ним нерегулярное. Тем не менее, если только ты не хочешь глотать пыль по дороге в Тумстоун и оттуда топать по Призрачному пути до самого Великого Лабиринта, то лучшая альтернатива — ехать через Денвер. Учти, что дорога зимой закрыта. Она пересекает Скалистые горы, где снег лежит даже в середине лета, что уж говорить о зимних месяцах. Если ты собираешься пересечь горы в декабре, попроси Святого Ника о рождественском чуде, или к Новому году ты там замёрзнешь на смерть.

Самый известный житель Денвера — мэр города Калеб Хорнсби. Он был избран жителями и отказался подчиняться временному правительству, будь оно назначено Севером или Югом. Хорнсби (или Старина Калеб, как зовут его местные) пользуется единодушной поддержкой населения Денвера. Мало кто нарушает принятые им законы — даже тот закон, что запрещает носить оружие в пределах города.

ПЛЕМЕНА СИУ

Есть мнение, что больше всего от Гражданской войны выиграли индейцы сиу. Поскольку США были вынуждены держать войска на юге, у них не осталось людей, чтобы патрулировать территорию Дакоты и сдерживать её краснокожее население. Когда война закончилась, правительство и военное руководство США осознало, что воевать с сиу из-за Дакоты, какую бы богатую добычу призрачной руды это ни обещало, будет самоубийством.

СИДЯЩИЙ БЫК И КАСТЕР

Нынешний вождь сиу (на их собственном языке — hunkpapa wicasa) — Сидящий Бык, хитроумный старый индеец, куда более воинственный, чем остальные викаса (совет, состоящий из старших вождей, шаманов и самых уважаемых воинов). Сидящий Бык прославился тем, что победил генерала Джорджа Армстронга Кастера в битве у реки Литл-Бигхорн. Кастер остался в живых после сражения, которое обернулось для него разгромом, и впоследствии он был отдан под трибунал и разжалован из офицеров. Соединённые Штаты с тех самых пор вынуждены проявлять больше уважения к Народу сиу.

Однако Кастер не смирился со своим позорным поражением и потерей воинского звания. Он сколотил «армию» из головорезов, грабителей и смутьянов и угрожает вторгнуться в земли племени Дакота. Кастер действует без какой-либо поддержки со стороны Вашингтона, но сиу не верят, что он воюет сам по себе. Поскольку он всё ещё носит мундир и знаки различия офицера США, для индейцев он представляет армию США.

ДЭДВУД

Когда в священных для сиу Чёрных холмах было найдено месторождение призрачной руды, тысячи белых старателей ринулись через границу, на индейские территории, в поисках богатства. Сиу взялись за оружие, чтобы отстоять свою землю, и начались смертоубийственные стычки. Это принесло ещё больше проблем,

так что в конце концов викаса разрешили белым добывать руду в Чёрных холмах при условии, что те будут держаться отведённых им участков, платить налог в пользу Народа сиу и не селиться за пределами города Дэдвуд.

Те, кто пренебрегают соглашением и выходят за отведённые границы, считаются нарушителями и отвечают за это по законам сиу. Если нарушение было небольшим, — скажем, пара старателей забрели на сотню-другую ярдов за границу своей «резервации», — сиу обычно связывают их по рукам и ногам и бросают на краю города.

Если вторжение было более серьёзным или нарушителя уже несколько раз ловили, наказанием может стать жестокая медленная смерть, а изувеченные тела оставят там, где их наверняка найдут другие старатели.

Жаждущий мести экс-генерал Кастер и ослеплённые жадностью рудокопы Дэдвуда то и дело нарушают договор. Рано или поздно это должно привести к войне, которую сиу объявят любому белому, пересекающему границу Земель сиу.

ПУТИ ПРЕДКОВ

Хотя белое население штата сильно уступает индейцам по численности, у него есть важное преимущество, — или эти люди так думают, что оно у них есть.

Викаса объявили своему народу, что около пятнадцати лет назад их земли постигло несчастье: злые духи вернулись в мир, чтобы наказать индейцев за то, что те переняли «зло, принесённое белыми», — огненную воду и ружья. Такая вера в конце концов привела к запрету для сиу использовать любые технические устройства. Викаса велели им вернуться на «Путь предков» или к «Старым путям» — так возникло одноимённое движение, выступающее за традиционный образ жизни.

Многие молодые индейские воины считают, что Старые пути — это глупость, а выступать с томагавками и стрелами против пушек и ружей Гатлинга — самоубийство.

Викаса запрещают такие речи, но поговаривают, что среди индейцев есть тайное повстанческое движение, называющее себя «Содруже-

ством Ворона». Вороны, если верить слухам, используют орудия бледнолицых против них самих, но делают это втайне и вопреки запретам старейшин. Викаса считают, что такие действия позорят сиу в глазах духов-покровителей и приговаривают к смерти любого воина, у которого обнаружится татуировка, означающая принадлежность к Воронам.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КОЙОТА

Дальше к югу, на так называемой «индейской территории», союз племён чероки, команчей, кри, семинолов, кайова, чикасо и чокто, увидев успехи Народа сиу и желая для себя такой же независимости, решили последовать их примеру. Этот союз племён основал новую нацию, называющую себя Конфедерацией Койота. Во главе этой Конфедерации стоит загадочный человек, называющий себя Койотом. О нём ничего помимо этого прозвища неизвестно.

Койот скрывает своё лицо и настоящее имя даже от своего собственного народа, так что вполне возможно, что Койот — один из вождей, входящих в конфедерацию племён. Вождь команчей Куана Паркер и вождь кайова Сатанта по прозвищу Белый Медведь, — наиболее вероятные кандидаты, хотя не исключено, что под накидкой с капюшоном прячется кто-то из шаманов их племён. Может быть и так, что Койот — не один индеец, а несколько, потому что бывали случаи, когда Койота видели в одном месте, а через час — уже в другом, за сотни миль оттуда. Так или иначе, Койот кажется мудрее, чем вожди сиу, но он не то чтобы участвует во всех делах Конфедерации — наоборот, по большей части он предоставляет племенам действовать каждому на своё усмотрение.

Из-за отсутствия единого сильного лидера случается, что воины, как в старые времена, устраивают набеги на вражеские поселения, как правило, на те, где живут бледнолицые. Такое их обыкновение приводит к тому, что индейцы и поселенцы Спорных территорий друг друга недолюбливают.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Койоты редко вторгаются за границы Конфедерации или нападают на города в Спорных территориях, поддерживающие южан. Ни для кого не секрет, что союз племён Койота и Конфедеративные Штаты Америки заключили некое неофициальное соглашение и поддерживают его, хотя с избранием Мишеля президентом после смерти Дэвиса участились нападения индейцев на южан. Оклахома, однако, никогда не находилась под защитой этого соглашения, и та часть штата, которая не входит в Индейские территории, регулярно страдала от набегов даже во время Гражданской войны. Сейчас, поскольку Конфедерация полностью вывела свои войска из Оклахомы, можно ожидать, что Союз Койота попытается расширить свои границы, захватив этот штат целиком.

ДЕЗЕРЕТСКАЯ РЕСПУБЛИКА

Мормоны считают себя христианами, но их вера непохожа на другие версии христианства. На Восточном побережье это послужило причиной религиозных конфликтов с соседями. В конце концов мормоны, называющие себя Святыми последних дней, собрали вещички и отправились на запад. Они поселились в безлюдной местности, называемой Ютой, и их руководитель и пророк по имени Бригам Янг заложил там в 1847 году город — Солт-Лейк-Сити или Город Солёного Озера.

ПРЕЗИДЕНТ БРИГАМ ЯНГ

Янг был весьма разумным человеком и вскоре добился признания Юты независимой территорией.

Мормоны процветали, живя сами по себе вдали от всех по собственным законам, и так было, пока не началась Золотая лихорадка сорок девятого года.

«Святые» здорово наварились, когда Солт-Лейк-Сити стал перевалочным пунктом для толп шахтёров, ринувшихся дальше на запад. Вот только вновь прибывшие не собирались соблюдать мормонские законы. И «святым» заново пришлось отстаивать свой жизненный уклад, в который, среди прочего, входило многожёнство, запрещённое на остальной территории страны.

Мормоны худо-бедно терпели такое положение дел до 1866 года. Гражданской войне не было видно ни конца ни края, в разногласиях с чужаками мормонское население проигрывало, армия США выступала на стороне пришлых, и в конце концов Бригам Янг объявил, что мормоны будут сами управлять своей землёй до тех пор, пока правительство не станет как положено обходиться с нуждами и заботами «святых».

Новое независимое государство было названо Дезерет, и в него входит вся территория, которую непосвящённые называют Ютой.

ГОРОД МРАКА

Солт-Лейк-Сити часто называют Городом Мрака. Это не насмешка над образом жизни мормонов, а дань невероятным фабрикам этого города. Фабрики Солт-Лейк-Сити создают из пара и стали машины, которые работают на призрачной руде. Смог от сгоревшего топлива вечно висит над городом, как чёрное облако, заполонив собой целые районы и создавая гнетущую атмосферу.

Худшим районом является Свалка — лабиринт узких улиц и нависающих над ними переплетённых труб и стальных конструкций, громоздящихся вокруг бесчисленных фабрик Дариуса Хельстромма. Путаница из металла над головами называется Стальным небом, и даже в ясные дни она закрывает свет солнца. Свалка, зажатая между «настоящим» Солт-Лейк-Сити и горным хребтом Уосатч, — это не тот район, где обитают настоящие мормоны. Это место для пришлых, а ещё оно принадлежит жестоким бандам, беглецам всех мастей да силам тьмы, которые правят там душами.

ГОРОД ЗАБЛУДШИХ АНГЕЛОВ

Последняя остановка в нашем путешествии — в том месте, с которого начался рассказ, возле Великого Лабиринта. После ужасного землетрясения 1868 года одна группа выживших добралась до твёрдой земли благодаря помощи преподобного Иезекии Гримма. Он снабдил толпу беженцев пищей и водой в их трудном пути, и назвал их «заблудшими ангелами».

Там, где эти люди нашли спасение, они основали город, и Гримм дал ему имя в честь своей паствы — так появился Город Заблудших Ангелов, Лост-Энджелс-Сити.

ПРЕПОДОБНЫЙ ГРИММ

Преподобный Гримм с тех пор сделался более суров. По его настоянию город был построен по чёткому плану: улицы расходились концентрическими кругами, а в центре был возведён Собор Заблудших Ангелов. Преподобный утверждал, что на него снизошло божественное прозрение, повелевшее ему создать «Небесный город».

В скором времени вся торговля призрачной рудой между поселениями, быстро разросшимися в Лабиринте, и остальным миром шла через Лост-Энджелс. И это прекрасно понимали и сам Гримм, и железнодорожные магнаты. Город наводнили самые отчаянные типы, плюющие на закон, но несмотря на это, преподобный Гримм остался в нём правителем и удержал события под контролем. Причина тому простая. Обитатели Лабиринта вечно страдают от нехватки еды. В сторону материка от города сплошь простирается пустыня, где ничего не растёт. Там пытались разводить скот, но его неизбежно косила какая-нибудь хворь. Если бы не преподобный Гримм, призрак голода быстро стал бы реальностью.

Но каждое воскресенье все, кто приходят в храм послушать еженедельную проповедь и приобщиться к пище духовной, могут после присоединиться к пастве и для мирского угощения. Каждый может брать фруктов, овощей и мяса сколько пожелает и бесплатно. Добыть фрукты или овощи в городе чертовски сложно, а мясо так и вовсе почти невозможно, а у Гримма на его пиршествах еда, кажется, никогда не иссякает.

В любом городе человек, который безвозмездно кормит всех страждущих, заслужил бы нешуточное уважение. Но в Лабиринте и его окрестностях, где ломоть хлеба стоит столько, сколько обычный человек зарабатывает за неделю, Гримма считают вторым по могуществу после Господа.

ЭДИКТ 77 ГОДА

Преподобный Гримм утверждает, что трансконтинентальная железная дорога принесёт его городу только преступность и скверну. Или, возможно, он боится, что железная дорога сделает проще доставку еды и тем самым подорвёт его власть. Сам преподобный предаёт анафеме орудия греха и искушения в каждой воскресной проповеди, и верующие Лост-Энджелса полностью его поддерживают.

Многие годы он выступал против железных дорог, но настал день, когда угроза нашествия «стальных коней» стала реальной. В 1877 году Гримм, который де-факто уже правил городом, официально взял в нём власть и объявил Город Заблудших Ангелов суверенным государством.

В своём широко известном эдикте 77 года он провозгласил, что только истинно верующие, принадлежащие к Церкви Заблудших Ангелов, могут постоянно жить в городе (надо сказать, что тысячи жаждущих присоединиться обитают в палаточном городке за его пределами).

Те, кто не признают верховную власть церкви, не только изгоняются прочь, но и объявляются врагами государства.

Таким образом все горожане подчиняются правящей церкви как минимум на словах. Даже приезжие, которых с неохотой туда всё ещё пускают, должны соблюдать местные правила — им запрещены молитвы и религиозные обряды их собственной веры, они не должны критиковать Церковь или правителя города. Законы Гримма опираются на его собственные силы правопорядка — ангелов-хранителей. Эти истинно верующие всегда готовы нести слово преподобного сомневающимся, а для смутьянов у них наготове шестизарядный револьвер.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ГРИММА

За пределами Лост-Энджелса никого не радует, что один-единственный человек распоряжается столь изрядной частью мирового запаса призрачной руды.

Правительства Соединённых Штатов, Конфедерации, Дезеретской республики и прочих государств сразу же осудили действия Гримма и называют его не иначе как тираном.

Число тех, кто жаждет положить конец правлению преподобного, растёт год от года.

Хоть Гримм и фанатик, он сам понимает, что с целым миром ему не тягаться. Именно поэтому он рассылает группы миссионеров, которые странствуют по всему западу, убеждают людей, что Церковь Заблудших Ангелов действует во благо человечества, и вербуют последователей.

Этот город — словно кость в горле для железнодорожных компаний, поскольку является серьёзной помехой для строительства трансатлантической железной дороги. Кто бы ни победил в Железнодорожных войнах, Лост-Энджелс окажется препятствием на его пути, поэтому город постоянно беспокоят нанятые железнодорожниками банды. Впрочем, Заблудшие Ангелы не стесняются дать сдачи. Слово Божье и дробовик помогают куда лучше, чем одно лишь слово Божье.

Но пока это лишь небольшие стычки, не приводящие к переменам. Если кто-то из магнатов наконец решится в открытую напасть на Лост-Энджелс-Сити, тогда случится конфликт куда более жестокий и смертоносный, чем Железнодорожные войны.

СОДРУЖЕСТВО КАЛИФОРНИИ

Город Заблудших Ангелов — столица Содружества Калифорнии, основанного после всеобщего голосования, когда жители этого штата решили не присоединяться ни к США, ни к конфедератам. Никакого правительства у этой территории нет, и здесь царит анархия. Большие города — Лост-Энджелс и Шэн Фэн — занимаются каждый своими делами, а мелкие поселения, разбросанные на плоских участках Лабиринта, полагаются на два крупных города, когда им что-то нужно.

Содружество Калифорнии скорее всего так и останется независимым сборищем одиночек, покуда более сильный сосед, будь то Гримм, северные или южные штаты, мексиканский генерал Санта-Анна, кто-то из железнодорожных магнатов или какая-нибудь абсолютно новая сила, не сумеет навязать свою волю разношёрстным поселениям Великого лабиринта.

НА ЗАПАД, ПАРЕНЬ!

Ну вот мы и разобрались с тем, что происходит в этой части мира. Настало время для практических советов. Граница неосвоенных территорий — место странное и опасное, и сопляков оно не жалеет. Прежде чем отправиться в неизведанные земли, нужно знать, на чём и как путешествовать по прериям запада и чем заплатить за то, что тебе понадобится.

Считаешь, что честно платят за всё только сосунки? Тогда лучше знать заранее, как скрыться от карающей руки закона. Не умеешь и этого? Что же, хотя бы выучи, как отправить телеграмму мамочке.

КАК ТУДА ДОБРАТЬСЯ

Если ты решил отправиться далеко на запад, сначала нужно выбрать, на чём ехать.

«Цивилизованный мир» заканчивается на западном берегу Миссисипи. Дальше лежат Спорные территории, земля Народа сиу и Конфедерация Койота. Или Техас — помоги тебе Господь, если ты туда собрался. Гляди по сторонам и не забывай поближе держать заряженный кольт на случай, если угодишь в те края аккурат, когда местные начнут очередную свару.

Уже страшно? Значит, ты не так уж глуп. Если всё-таки решил ехать — выбирай, отправишься ли в путь на лошади или на поезде. Идти пешком даже и не думай, это слишком долго.

В СЕДЛЕ И НА ДИЛИЖАНСЕ

Итак, ты решил путешествовать по землям Запада в седле в компании товарищей или на одном из этих новомодных дилижансов «Конкорд».

Ехать верхом стоит лишь на короткие расстояния. Такая поездка тяжела, и в ней нет никаких удобств, а на пути будут попадаться индейцы, банды головорезов и огромные хищные твари, о которых ты раньше и не слышал.

Дилижанс куда лучше подходит для долгой дороги. Кучер будет держаться хорошо известных путей (на которых кстати так удобно устраивать засаду), лошадей меняют через каждые 15 миль, чтобы поддерживать скорость. На самых надёжных дилижансовых маршрутах можно покрыть по сто миль в день, на менее известных — в среднем около 70.

Ехать в дилижансе куда удобнее, чем на конской спине. Карета подвешена на кожаных рессорах, отчего она меньше трясётся на неровностях дороги. И всё равно после нескольких дней такой поездки ты ещё неделю будешь стараться сидеть только на мягких подушках. В дилижанс модели «Конкорд», что делают в городе Конкорд в Нью-Гепмшире, помещается девять пассажиров, а на крыше едет столько, сколько влезет. Карету обычно тянут шесть лошадей, хотя на коротких перегонах бывает, что и четыре.

Конечно, ковбой, который обожает свою лошадь, вряд ли решит ехать на дилижансе, а любимую Звёздочку оставит дома. Но стоит помнить, что расстояния на Западе большие, и даже опытный всадник может после дня в седле заполучить мозоли, потёртости и боль в мышцах, если не будет внимателен к себе.

Как правило верхом можно проехать за день около 40 миль.

Мозоли от седла

Насчёт мозолей и потёртостей я не шучу. Окажи услугу своим ягодицам, купи билет на дилижанс.

Если ты твёрдо решил ехать верхом, понадобится раз в неделю делать проверку навыка *верховой езды* со штрафом –2, чтобы учесть все синяки, потёртости, потянутые мышцы и прочие мелкие неприятности.

При провале ты получаешь дополнительный уровень *усталости*. Потребуется d4 дней отдыха — желательно, в гостинице с горячей ванной, где можно размять утомлённые мышцы, — чтобы полностью восстановиться. При этом вся *усталость* снимается целиком.

ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ

Ехать на восток по железной дороге намного безопаснее, чем в седле или дилижансом, но и это может оказаться рискованно.

На поезда нападают банды грабителей. Большинство из них — мелочь, с которой легко справится охрана поезда. Есть и те, что посерьёзнее. Скажем, Ведьмы Уичито, опытная банда женщин-стрелков, работающих на компанию Блэк-Ривер, славятся тем, что они закладывают динамит под эстакадой и отправляют битком набитые пассажирские вагоны прямиком на тот свет, чтобы только прищемить хвост компаниям-конкурентам.

Все крупные компании нанимают вооружённую охрану. Поезд, который перевозит деньги или золото, обычно сопровождают солдаты или высококлассные наёмники. В обычном пассажирском составе за порядком приглядывают сотрудники службы безопасности, которые едут под видом обычных путешественников.

Но не стоит думать, что бандиты — самая большая опасность на железных дорогах Запада. Ни в коем случае, приятель! Куда более крупная угроза — сами железнодорожные компании. Какую бы из них ты ни выбрал, чтобы вверить ей свою жизнь и багаж, знай, что ты только что сунулся в самое пекло Великих железнодорожных войн. Да-да, в тот самый момент, когда вошёл в вагон. Для денежных мешков из мира логистики сейчас ставки высоки как никогда, и эти люди не шутки шутят!

Если не хочешь ввязываться в железнодорожные войны, можешь попытаться ехать с пересадками по маршрутам более мелких компаний. Но даже эти небольшие конторы не застрахованы от нападения конкурентов. Мало того, что такая поездка «на перекладных» обойдётся тебе заметно дороже чем билет без пересадок, мелкие линии проложены далеко не везде. Например, через земли Народа сиу проходят только дороги крупных компаний.

Если на тебя никто не нападёт, на поезде ты можешь проехать около 250 миль в день. Помни только, что рельсы проложены далеко не везде, и чтобы добраться до отдалённых городов и посёлков, тебе придётся выйти на одной из станций, а остаток пути проделать по старинке: на лошади или в повозке.

ДЕНЬГИ

Лишь полный болван или безумец может отправиться на Дикий Запад, не взяв с собой необходимого снаряжения. В большинстве случаев в «необходимое снаряжение» входит и что-то огнестрельное.

Если ты собрался покупать всё что нужно для путешествия, тебе придётся чем-нибудь расплачиваться. Большинство торговцев на Западе недолюбливает бумажные деньги: покупатель может быть хоть северянином, хоть южанином — вести две системы расчётов попросту неудобно. Если лавка принимает бумажные деньги, с тебя скорее всего возьмут 10–20% «за обмен».

Со звонкой монетой дела обстоят куда проще. И США, и Конфедерация чеканят свои деньги из драгоценных металлов (разного достоинства, см. подробнее во врезке), и металлические монеты имеют свободное хождение по обе стороны границы. Даже если какой-то патриот откажется брать у тебя банкноты «другой» Америки, он же охотно примет к оплате металлические доллары и центы, где бы они ни были отчеканены.

Деньги

Монета	Стоимость
Золотой орёл	10 долларов
Полорла	5 долларов
Квотер	2.5 доллара
Серебряный доллар	1 доллар
Полдоллара	50 центов
Дайм	10 центов
Пятицентовик	5 центов
Медяк	1 цент

ПРОЧАЯ ВАЛЮТА

В экономике Дикого Запада вращается ещё несколько видов денег.

Большинство индейских племён предпочитает обмен товарами, но некоторые соглашаются принимать в оплату монеты или бумажные деньги примерно за четверть номинала. Племена Конфедерации Койота возьмут у тебя денежные обязательства (купюры) Конфедерации за половину их стоимости.

Дезеретская республика печатает собственные деньги, называемые «банковскими записями» или «банкнотами». Поначалу с этими странными «мормонскими деньгами» были сложности — такого рода, при которых человек может потерять последнюю рубашку (а то и штаны с башмаками). Впрочем, после отделения Дезерета эти досадные происшествия сошли на нет.

Хоть Библия и говорит, что любовь к деньгам — корень всякого зла, но после выпуска Эдикта 77 года преподобный Гримм также распорядился выпустить местные деньги и объявил, что только они действительны при сделках, совершаемых в Лост-Энджелс-Сити. Поскольку Гримм хорошо разбирается в проповедях и плохо — в печатном деле, бумажные деньги у него вышли прескверного качества. Краска легко размокает и линяет от влажности: возьми «церковные» деньги мокрыми руками, и на пальцах останутся красные пятна подозрительного вида. Отсюда взялось распространённое название валюты Гримма — «кровавые деньги», и их редко принимают к оплате где-то за пределами города.

РУДА В УПЛАТУ

Хоть торговцы в Лабиринте рассчитываются бумажными деньгами или звонкой монетой, как принято почти повсюду (не считая Лост-Энджелс-Сити), призрачная руда тоже стала популярным средством обмена, и много где можно заплатить за товары и услуги, бросив на весы в лавке немного руды.

Кое-где можно так же просто вести расчёты в золоте, серебре и других драгоценных металлах. Как правило такое происходит в местах, где добывают эти металлы, и куда часто приходят старатели со своей добычей. В городках на самой границе у тебя примут самородки на вес по их стоимости, а в городах, что покрупнее, найдётся лавка менялы, где за умеренную сумму обменяют металл на монеты.

СРЕДСТВА СВЯЗИ

Когда-то единственным способом отправить письмо в другой город был почтовый дилижанс, а если тебе нужна срочная доставка — то верховой курьер. Посылки и конверты странствовали не быстрее, чем способна скакать лошадь.

Но всё меняется: появились новые виды транспорта, и теперь добраться до отдалённых городов становится всё проще. Да и недавние научные изобретения принесли нам отличные способы пересылать сообщения с большей скоростью, чем когда-либо прежде.

Несколько лет назад один тип по фамилии Белл изобрёл электрическую переговорную машину, чтобы передавать человеческий голос на дальние расстояния. Правда, как и с большинством новомодных штучек, что придумывают учёные, эти чудесные устройства на Восточном побережье только входят в оборот, а здесь, в западных землях, о них почти никто не слышал.

Если забыть про научные штуковины, останется три главных способа связи на больших расстояниях: телеграф, государственная почта и курьерская служба «Пони-экспресс». Давайте посмотрим, что они из себя представляют и как работают.

ТЕЛЕГРАФ

Телеграф ты найдёшь даже в самом маленьком посёлке. С помощью этого устройства людям стала доступна быстрая связь на расстоянии многих миль. В наше время корреспондент в Денвере может написать статью, и её в тот же день опубликуют на Восточном побережье.

Надо сказать, услуги телеграфа недёшевы: телеграмма обойдётся тебе в 5 центов за слово.

Есть у телеграфа и другие недостатки.

Знай, телеграфным станциям, что в северных штатах, что в южных, запрещено законом пересылать сообщения через границу. Лишь несколько станций, находящихся под неусыпным

Единицы измерения

1 миля = 1,6 километра;

1 фарлонг = 0,2 километра;

1 ярд = 0,9 метра;

1 фут = 0,3 метра;

1 дюйм = 2,5 сантиметра;

1 стоун = 6,4 килограмма;

1 фунт = 0,45 килограмма;

1 унция = 28,4 грамма/30 миллилитров;

1 галлон = 3,7 литра;

1 кварта = 0,9 литра.

контролем военных, могут это сделать, и все они — в восточных землях.

На Западе, чтобы отправить телеграмму за границу, тебе понадобится найти на Спорных территориях того, кто тебе поможет. Будь готов, что этот «чёрный рынок» телеграфа запросит с тебя втрое больше обычной цены, и это самый минимум.

И не жалуйся, если твою телеграмму, где бы её ни отправляли, отстучат с ошибками, потеряют из неё куски или перепутают слова так, что вовсе нельзя будет разобрать, что ты имел в виду. Никто не знает наверняка, отчего так происходит. Может быть, ошибки заложены в самой природе телеграфной связи, и безупречной работы добиться невозможно. А может, правы те, кто считает — всё дело в искрящих контактах, разгильдяйстве телеграфистов и в том, что буря где-то повалила столб с проводами.

Государственная почтовая служба

И у Соединённых Штатов, и у Конфедерации есть свои почтовые ведомства, хотя ни то, ни другое не доставляет почту через линию Мэйсона-Диксона.

Впрочем, оба этих государства ведут дела на Спорных территориях, так что в итоге твоё письмо доставят по всему Западу, куда пожелаешь. Лишь придётся заплатить вдвое больше за пересылку через границу, и не пиши ничего, что хочешь сохранить в секрете. Даже после заключения перемирия военная разведку обеих стран может вскрыть и прочитать любое письмо, прежде чем передать его в руки почтовой службы недавнего противника.

Если ты готов платить за доставку — что же, ни дождь, ни снег, ни жара, ни мрак ночной не помешают почтальонам исполнить свой долг. Главная опасность — головорезы с большой дороги, которые не гнушаются стрелять в почтальона. Такие ограбления всё чаще мелькают в новостях: где-то разбойники остановили дилижанс, где-то подстрелили курьера. И, разумеется, вскрыв мешок с почтой и забрав оттуда деньги и ценные вложения, грабители не озаботятся дальнейшей пересылкой. Они попросту выкинут в канаву всё остальное, включая, к несчастью, и твоё письмо тётушке Минни в Денвер.

Стоимость пересылки зависит от веса отправления. Обычное одностраничное письмо обойдётся тебе в 2–3 цента.

Пони-экспресс

Курьерская служба «Пони-экспресс» куда более надёжна чем государственная почта. Её работники — одиночки, часто сироты, и это сплошь сорвиголовы, которым отлично платят за то, чтобы они могли отбиться или ускользнуть от любой опасности, включая нападение бандитов.

Обойдётся отправка с курьером намного дороже, чем услуги обычной почты, но в случае важных посылок дело того стоит.

Цена за доставку «Пони-экспрессом» — 1 доллар за каждую ½ унции (если вес меньше половины унции, берётся минимальная цена в $1).

СИНИЕ МУНДИРЫ, СЕРЫЕ МУНДИРЫ

Давай-ка посмотрим, как устроены армии, с которыми ты можешь встретиться в своём путешествии на запад.

Большинство военных частей к западу от Миссисипи — это кавалерийские соединения, хотя на Спорных территориях в важнейших точках расквартировано несколько пехотных полков.

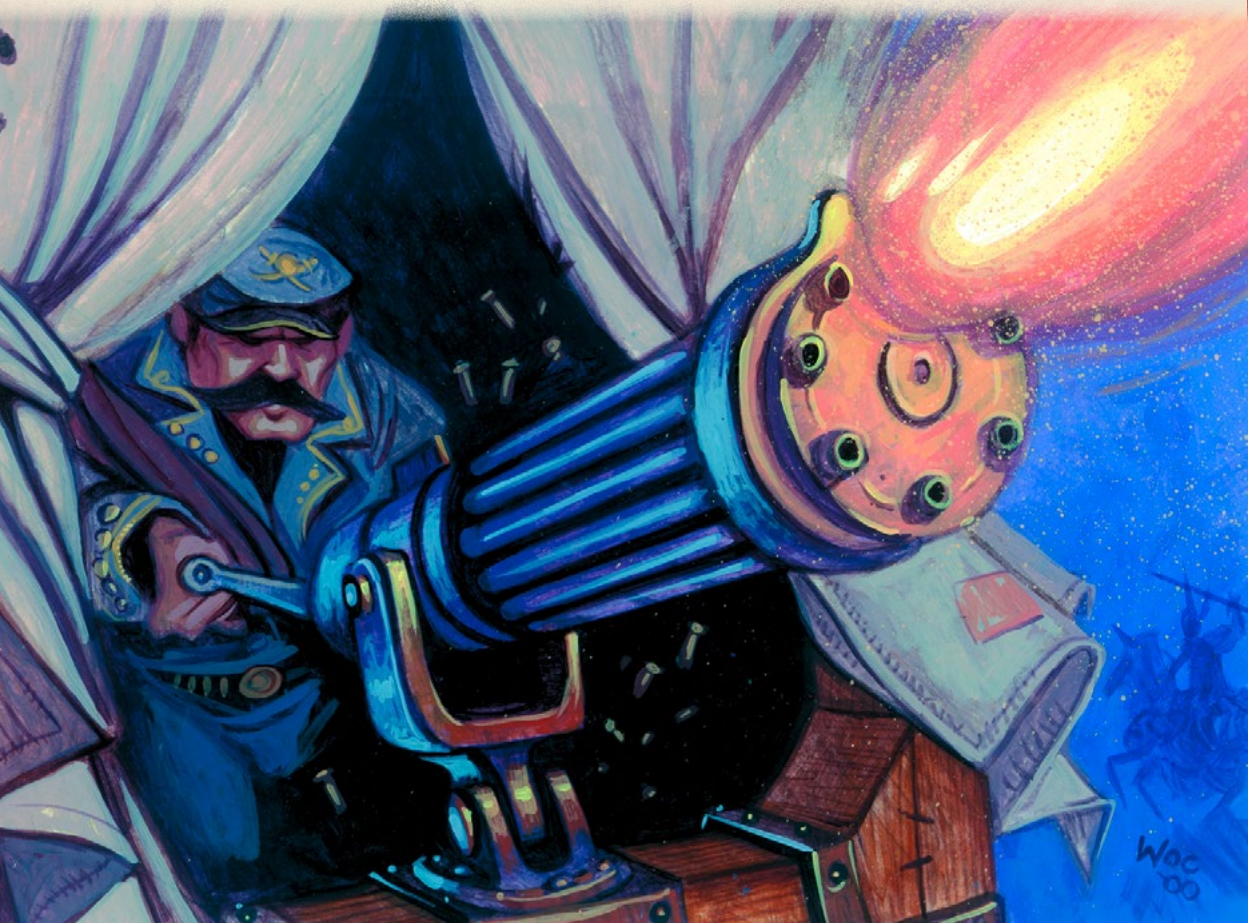
Армии как Севера, так и Юга используют одну и ту же систему званий и структуру (см. таблицу «Звания и привилегии», стр. 61). Помимо синего или серого цвета формы армии Соединённых Штатов и Конфедерации практически ничем не отличаются.

Низшее армейское звание — «рядовой» — обычный солдат, который месит грязь на полях сражений. Девяносто пять рядовых (плюс сержанты, капралы и офицеры) составляют роту, хотя роты бывают довольно редко укомплектованы полностью. Командует ротой как правило капитан.

Десять рот, обозначаемых буквами от A до J, составляют полк. Полком обычно командует офицер в звании полковника. В обеих армиях полки называются по номеру и штату их формирования: например, 18-й вирджинский пехотный.

Три или четыре полка составляют бригаду, которой командует бригадный генерал. В армии Соединённых Штатов бригады обозначаются по их номеру в дивизии (первая, вторая, третья и т. д.), в армии Конфедерации — по фамилии командира (например, бригада Гарнетта).

Три или четыре бригады образуют дивизию, и она находится под командованием генерал-майора. В армии Соединённых Штатов дивизия обозначается по её номеру в корпусе (первая, вторая и т. д.), в армии Конфедерации — по фамилии командира (например, дивизия Пикетта).



Всё верно, три или четыре дивизии — это корпус, и им командует генерал-лейтенант. Точно так же, как с бригадой, корпус в США будет называться по его номеру внутри армии, а у конфедератов — по фамилии командира.

И в конце концов, если у нас набралось три или четыре корпуса, получилось — что? Правильно, армия, которой обычно командует генерал. Это самое крупное подразделение сухопутных вооружённых сил.

Армии Соединённых Штатов называются в честь больших рек в той области, где располагаются военные. Например, Потомакская армия по имени реки Потомак. Конфедераты называют свои армии — нет, не по фамилии командующего, а всего лишь в честь штата, в котором находится их штаб, — к примеру, армия Северной Вирджинии.

ЗАКОН И ПОРЯДОК

Если армии для защиты от кровожадных и жестоких бандитов Дикого Запада тебе недостаточно, существуют ещё и силы закона.

Существует три градации стражей порядка: городские маршалы, шерифы округа и на самом высоком уровне федеральные маршалы США и техасские рейнджеры. На городском и окружном уровне всё устроено на Севере и на Юге примерно одинаково, а различия между маршалами США и рейнджерами Конфедерации мы рассмотрим ниже.

ГОРОДСКИЕ МАРШАЛЫ

Городской маршал — это нижний уровень сил правопорядка, который есть как в большинстве крупных городов, так и в мелких поселениях, если те полагают себя хоть чуть-чуть

значимыми (или имеют множество проблем). Обычно маршалов избирает местное население, хотя во многих городах допускается, чтобы их назначал мэр или совет. Юрисдикция городских маршалов и их помощников ограничена пределами города, хотя большинство окружных судов признаёт их право преследовать преступников на небольших расстояниях за городской чертой.

Преступление и наказание

Здесь приведён список распространённых преступлений и предписанных законом Запада наказаний. Впрочем, не стоит забывать о правосудии толпы — суд Линча порой всё ещё случается…

Преступление	Наказание
Конокрадство	Повешение
Угон скота	Повешение
Убийство	Повешение
Изнасилование	Повешение
Попытка убийства	20+ лет *
Ограбление банка	20+ лет
Ограбление поезда	20+ лет
Кража у вдовы	20+ лет
Кража у представителя власти	5+ лет
Воровство в крупных размерах **	5+ лет
Воровство менее 300 долларов	от 1 недели до 1 года
Появление пьяным в общественном месте	День тюрьмы и штраф $10
Нарушение порядка	Штраф $10
Нарушение запрета на ношение оружия	Конфискация и штраф $10

**: тюрьмы или каторги, что суть одно и то же на нашем Беззаконном Западе.*

***: похищение ценностей стоимостью 300 долларов и более за исключением лошадей и скота.*

Попадаются так называемые «судьи-вешатели», которые вовсе не задаются вопросом, по закону ли действовали силы правопорядка, лишь бы вынести вердикт «виновен», а то и набросить петлю на чью-то шею. Но большинство судей не так свободно обращается с законом даже на Диком Западе.

Однако загвоздка в том, что множество преступников и правонарушителей прекрасно знает, до каких пределов простирается власть городского маршала. Совершив преступление, они прячутся в горах, где маршал не может их преследовать законным порядком. Так что городские маршалы склонны не обращать внимания на то, где заканчивается их власть, во время погони по горячим следам, а судьи обычно их в этом поддерживают.

Окружные шерифы

На ступень выше находится шериф округа и назначенные им помощники шерифа. Эти люди представляют закон в границах округа.

Защитники правопорядка на Западе — это люди твёрдые духом и независимые, и то, что они не склонны никому уступать, часто приводит к трениям, когда шериф является в город не слишком достойного маршала (или наоборот).

Чаще случается, что все козыри на руках у шерифа. Но это совсем не значит, что городской маршал не может раз-другой «сорвать банк».

Шерифа как правило выбирают всеобщим голосованием. Часто эту должность занимает известный стрелок, неважно, достойный он человек или мразь. Репутация меткого и быстрого стрелка помогает победить на выборах, и зачастую отъявленные мерзавцы идут в шерифы, чтобы совершённые ими убийства считались «законными».

Те, кто называет себя «псами закона», тоже должны показать, что могут постоять за себя в перестрелке.

Самые скверные из шерифов могут быть смещены властями штата, если их не покрывает более высокопоставленный мерзавец, будь то за верную службу или за взятку.

ФЕДЕРАЛЬНЫЕ МАРШАЛЫ И ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

В Соединённых Штатах и на принадлежащих США территориях у федеральных маршалов есть полномочия, стоящие выше закона. Они могут выбирать себе помощников, назначать местное ополчение, пересекать границы штатов и территорий и даже командовать окружными шерифами и городскими маршалами, если понадобится.

Как правило федеральные маршалы размещаются в самых крупных городах штата или округа, хотя некоторые работают в местных отделениях федеральной службы, расположенных там, где важно их постоянное присутствие. Когда маршалы покидают свою штаб-квартиру, это значит, что их вызывают в более мелкий город, или они преследуют какого-нибудь отчаянного головореза.

В распоряжении федеральных маршалов находится множество ресурсов, но как правило они предпочитают работать в одиночку. Так происходит потому, что маршалу бывает крайне необходимо действовать скрытно, появляясь в городе внезапно, чтобы не спугнуть свою «дичь». Неопытные подручные, которые не умеют двигаться тихо и держать рот на замке, приносят больше вреда чем пользы. Такая помощь способна лишь уложить тебя в могилу до срока.

Конфедерация для поддержания порядка в западной части страны полагается на армию и рейнджеров. Войска, размещённые в повстанческих землях, всегда превосходят местных маршалов и окружных шерифов по полномочиям. Элита сил правопорядка Юга — Техасские рейнджеры. Эти суровые парни — ветераны войны, которые сражались с самого начала, но позже были отозваны с военной службы, чтобы стать офицерами конной полиции Конфедерации. Они и по сей день выполняют эту работу, хотя поговаривают, что у них есть и другие, тайные обязанности.

ЧЕТВЁРТЫЙ УРОВЕНЬ

Теории заговора, связанные с Агентством и Техасскими рейнджерами, постоянно зарождаются и укрепляются в умах людей. В этих досужих россказнях говорится, что и у Севера, и у Юга есть тайная четвёртая ступень сил правопорядка — та, что не подчиняется никому, кроме самой себя, и преследует свои собственные цели.

Параноики, которые рассказывают эти байки, убеждены, что ни Агентству, ни Рейнджерам дела нет до прав и свобод обычных людей, и что ради нужд так называемой «национальной безопасности» эти особые службы готовы бросать за решётку невиновных, опускаются до шантажа и не гнушаются убийствами.

СУДЬИ И СУДЫ

В каждом округе есть собственный судья, а у штата обычно действует верховный суд, рассматривающий дела и вопросы, , находящиеся в соответствующей юрисдикции.

На территориях действуют так называемые выездные суды: судьи не находятся постоянно в определённом месте, а перемещаются между городами, верша правосудие там, где потребуется. Бывает, что арестованному приходится долго ждать в тюрьме, пока такой суд доберётся до отдалённого городка в глуши.

Так происходит потому, что судей на Западе слишком мало, и невозможно держать повсюду постоянно действующие суды. В ожидании скорого и справедливого суда можно провести от двух до десяти недель за решёткой. А если судью где-то по пути подстрелят или огреют по голове — и того дольше, покуда власти штата не пришлют ему замену!

ИНДЕЙЦЫ

На Диком Западе не сыскать места, которого не коснулись традиции, история и культура индейцев. Краснокожие были здесь ещё до того, как в прерии явились первые охотники на бизонов; до того, как из стали и дерева были заложены остовы первых железных дорог и поселений бледнолицых; до того, как телеграфные провода оплели континент подобно исполинской паутине. Тысячелетиями они создавали великие цивилизации по всей Северной Америке, чтобы стать свидетелями краха своих могучих городов за сотни лет до того, как белый человек ступил на землю так называемого «Нового Света».

Но наследие их живёт. Мифы о жизненных путях предков испокон веков передаются из уст в уста и сохраняются в племенном быту, а клятва Старых путей по сей день остаётся единственно верным способом почитания праотцов. Для бледнолицых земли индейцев покрыты завесой тайны, но сами коренные американцы отлично разбираются в своих святынях, населённых духами руинах и наследии предков. Они живут в гармонии с временами года и в ладу с духами природы.

Индейцы могут сражаться с бледнолицыми, разведывать тропы для Конфедерации или Союза, скитаться в поисках откровений от духов — на Диком Западе они встречаются повсеместно. Пока бледнолицые были заняты войной Штатов, сейчас приостановленной, но грозящей снова разгореться в любой момент, население индейцев изрядно выросло, чего бы ему не позволили в иных условиях. Многие предрекают скорое начало пресловутых Индейских войн, которые грозят унести бесчисленное множество жизней из каждого племени. Этой проблемой на данный момент озабочены многие вожди.

Среди индейцев есть немало тех, кто считает образование Земель сиу и Конфедерации Койота первым шагом к возрождению канувшей в лету империи предков и огромным вкладом в предотвращение каких бы то ни было индейских войн. Некоторые безустанно работают, желая приблизить тот день, когда белый человек будет выдворен с материка навсегда. Но большинство просто старается выжить и найти своё место на постоянно меняющемся Западе.

Если ты действительно хочешь достоверно сыграть персонажа-индейца, то тебе обязательно потребуется копнуть глубже. Эта книга ни в коей мере не охватывает всю глубину культур различных индейских племён, равно как и не рассказывает о мельчайших тонкостях устоев и обычаев. Мы предлагаем лишь дополнительные детали и особенности для создания колоритных шаманов и краснокожих воинов.

ПЛЕМЕНА ИНДЕЙЦЕВ

Для индейца его племя — его жизнь. Оно предоставляет ему опору для взаимодействия с природой, духами и окружающим миром. Племя сохраняет свою культуру и историю через язык, религию и образ жизни. Индеец связан

со своим народом и землёй священными узами, которые не понять обществу бледнолицых.

Попадаются среди индейцев и такие бедолаги, что утратили связь со своим племенем. Причины могут быть разными — кого-то изгнали, чьи-то собратья погибли на войне, а кого-то просто судьба забросила невероятно далеко от своих, и теперь он вынужден искать путь домой. Такие персонажи обычно получают изъян *чужак*.

Друзья и враги

У каждого клана есть союзники и враги, и эти межплеменные отношения перенимаются всеми его членами. Союзники племени гостеприимно встретят героя, тогда как враги скорее подстрелят и снимут с него скальп.

Символика племени

У каждого племени есть особые традиции одежды и нательной раскраски, позволяющие с первого взгляда определять, каков социальный статус собеседника или какое тотемное животное он почитает. Индейцы никогда не скрывают этих знаков отличия, если только на то нет особой причины.

Каждый, кто заинтересуется племенем индейца, может пройти проверку *общедоступных знаний* (обычно со штрафом –2, если только совершающий проверку — не индеец или не обладает соответствующими *знаниями*). Успех означает, что он опознал племя. Успех с подъёмом — племя, статус и тотем, если таковой имеется.

Архетипы персонажей-индейцев

Здесь приведено несколько идей, способных подогреть твоё воображение и раскрыть тебе многообразие героев-жителей Равнин.

Бердаче: если юноше не хватает мужества, чтобы стать воином, мудрости для общения с духами или сноровки разведчика, племя перестаёт считать его мужчиной. Он одевается в женскую одежду, принимает женское имя и исполняет обязанности женщины. Однако это не значит, что бердаче не пользуются уважением. Совсем наоборот. Они одни из лучших ремесленников племени, а в старости считаются по мудрости не уступающим жрецам и знахарям.

Вождь: вожди возглавляют деревню, клан или целое племя. С этим титулом приходит огромная власть, но и большая ответственность, а шутить с властью нельзя. Вождь должен быть уверен, что его люди не умрут с голода, готов разрешать распри среди соплеменников и заключать договоры с союзниками и врагами. Некоторыми племенами правят два вождя — один в мирное время, другой — во время войны. Несмотря на то, что эта роль больше подходит персонажу высокого ранга, иногда даже персонажи-новички могут стать вождями в случае войны, мора или иных невзгод.

Жрец: по сути это шаман, задача которого — следить за духовным благополучием племени. Он говорит с миром духов от имени своего народа и оберегает соплеменников от одержимости и других козней маниту. Жрецы также отвечают за сохранность реликвий и неприкосновенность священной земли.

Знахарь: как и все остальные шаманы, знахарь общается с духами, но преследует при этом другие цели. Его обряды направлены на исцеление болезней, приманивание стад бизонов и поддержание плодородия почвы. Иногда знахари отправляются в мир духов, чтобы найти ответ на важный вопрос или решение проблемы, терзающей племя.

Следопыт: молодые бесстрашные воины нередко служат разведчиками своему племени и реже — тому, кто готов щедро заплатить. У каждой организации от железнодорожников до Техасских рейнджеров есть свои соглядатаи, и за работу им платят баснословные суммы. Разведчик должен быть быстрым, скрытным и сведущим в тонкостях выживания и выслеживания.

Военачальник: одновременно и шаман, и воин военачальник взывает к духам, чтобы те отвели беду и даровали ему победу. Он просит их лишь об одном — о способности безжалостно и неустанно поражать врагов в битве. Обычно военачальники — не самые умелые воины или могущественнейшие шаманы, но недостаток мастерства в каждом ремесле они с лихвой восполняют разнообразием талантов.

Земли сиу

Племена лакота: семь народов, вместе составляющие племена лакота: **хункпапа**, **оглала**, **брюле** («обожжённые бёдра»), **миннеконжу**, **сихасапа** («черноногие»), **итазипчо** (санс-арки) и **оохенунпа** («два котла») — держат власть в Землях сиу. Судьбы всех племён вершит совет старейшин — викаса ятапикас, в который входит по одному представителю от каждого клана.

На сегодняшний день совет возглавляют четыре племени под предводительством Сидящего Быка (племя хункпапа), Красного Облака (оглала), Американского Коня (брюле) и Хромого Оленя (миннеконжу). Все эти племена следуют Старым путям, в то время как меньшие народы лакота считают, что стоит открыть старателям более широкий доступ к Чёрным холмам.

Лакота — союзники шайеннов и арапахо, постоянно воюющие практически со всеми остальными племенами сразу. Их заклятые враги — народы кроу и пауни, изгнанные с Равнин после основания Земель сиу.

Шайенны севера: это небольшое племя чрезвычайно религиозных индейцев является «мостом» между Землями сиу и Конфедерацией Койота. Они уступают числом другим племенам, но надеются, что когда-нибудь и другие индейцы последуют их примеру мирной жизни.

Шайенны севера — близкие союзники племён лакота и арапахо, а также шайеннов юга. У них практически нет врагов как таковых, но кроу и шошоны до сих пор совершают на них налёты по всем Спорным территориям.

Конфедерация Койота

Конфедерация Койота — довольно разобщённый союз пяти племён, воевавших друг с другом в недалёком прошлом. Всех их возглавляет загадочный лидер, скрывающий своё лицо и известный лишь под именем Койота.

Арапахо: союзники шайеннов арапахо — хранители мира Конфедерации. С ними враждуют юты, шошоны и пауни.

Чероки: куда более раздробленные, нежели любое другое племя Равнин, на данный момент почти все остатки находящихся на грани вымирания воинов-чероки охотятся на бледнолицых. Другие же стали союзниками команчей.

Команчи: жестокие и воинственные команчи являются самым могущественным племенем Конфедерации Койота. На данный момент их возглавляет вождь Куана Паркер. Команчи воюют абсолютно со всеми, кроме своих союзников — кайова и чероки.

Кайова: подобно их союзникам-команчам, кайова — воинственное племя, нападающее на все племена, которые им встретятся. Их ведёт в бой вождь Сатанта.

Шайенны юга: как и их северные собратья, этот народ — малочисленное племя дипломатов и шаманов. Они в союзе с арапахо и не враждуют ни с кем, кроме бледнолицых.

Спорные территории

Апачи: обитающие в основном на территории Нью-Мексико и Аризоны многочисленные разрозненные племена апачей промышляют разведкой и набегами. Обычно апачи и навахо не враждуют между собой и сообща сражаются с общим противником — ненавистным белым человеком.

Кроу: это племя ведёт наиболее активную борьбу с Конфедерацией Койота, и его представители нередко работают на Техасских рейнджеров и различные железнодорожные компании. Они давным-давно отреклись от Старых путей, а самые могущественные шаманы этого племени — женщины.

Навахо: хозяева просторных священных земель Юго-запада навахо — защитники всех пустынных племён. Среди их союзников числятся апачи, а среди врагов — никто, кроме враждебных бледнолицых.

Пайюты: это немногочисленное племя стоит у истоков движения Танца Духов и активно его распространяет. Возглавляет этих индейцев харизматичный и радушный шаман по имени Вовока. Они тесно связаны с племенем шошонов и не враждуют практически ни с кем.

Пауни: согнанные с родных земель во время образования Земель сиу пауни — заклятые враги племён лакота и арапахо. Они всё ещё придерживаются Старых путей, но не заключают союзов практически ни с кем.

Шошоны: ревностные последователи Танца Духов шошоны защищают своих союзников-пайютов. Кроме того, они в союзе с не-персе и иногда с ютами. Шошоны — заклятые враги обоих организованных индейских государств.

Яки: это племя обитает на севере Мексики и прилежащей к ней южной части Аризоны. Среди других индейцев они слывут воинственным народом, а их давнишние враги — испанцы, вторгшиеся в их земли.

Зуни: замкнутые и скрытные наследники давно канувшего в Лету племени анасази. Этот народ обитает в землях Нью-Мексико.

Великий лабиринт

Кламаты: основное племя Союза Необходимости (объединение индейцев Западного побережья), входящее в него наряду с чумашами, мивоками, олони и тонгва.

Помо: разрозненные и практически полностью уничтоженные Великим землетрясением помо — мастера морской разведки и боя на воде.

Мохаве: это живущее в устье реки Колорадо племя земледельцев лишь недавно вступило в контакт с белым человеком и не желает бледнолицым зла.

Северо-запад

Хайда, тлинкиты и цимшианы: эти богатые миролюбивые племена придерживаются практичных взглядов. Ни одно другое племя не достигло подобного уровня процветания и материального благополучия.

Языки индейских племён

Из-за системы резерваций, присутствия бледнолицых миссионеров или просто повседневного контакта с белым человеком большинство индейцев в наши дни говорит по-английски.

Однако у каждого племени есть и свой собственный язык, передающийся из уст в уста от мудрых стариков смышлёным юнцам. С возобновлением популярности Старых путей среди краснокожих языки племён вновь вернулись в обиход. Правила по иностранным языкам указаны на стр. 42; как обычно, владение этими особыми диалектами требует наличия соответствующего навыка *знания*.

В приведённой здесь вставке перечислены основные языковые группы индейцев Дикого Запада. Члены племён в пределах одной группы могут общаться друг с другом на примитивном уровне, подставляя вместо сложных и незнакомых слов выражения на испанском и языке жестов. Однако изъяснения сложнее приветствий и простейших фраз (на усмотрение Маршала) могут потребовать проверки *знания (языки)*. Бывали случаи, когда ошибка перевода приводила к вековым распрям.

Языковые семьи на фронтире

Существует шесть языковых семей, к которым относятся перечисленные ниже племена индейцев.

Алгонкинские языки: черноногие, шайенны, арапахо, гровантры, кри и чероки.

Атабаскские языки: апачи, навахо, хупа, хайда, цимшианы, вакаши, салиши и кламаты.

Каддоанские языки: пауни, арикара и уичита.

Сиуанские языки: манданы, хидатса, кроу, лакота (сиу) и другие племена Высоких Равнин.

Шошонские языки: шошоны, команчи, юты, хопи, кайова, пайюты и яки.

Хоканские языки: помо, мохаве, явапаи и кокопа.

Пара слов о рабстве

Давай обговорим это сразу: на Севере, на Юге, на Западе и где угодно ещё в Америке рабство осталось в прошлом.

Оно послужило причиной раскола в Америке 19-го века, и многие считают, что именно этот раскол был одним из главных поводов к началу Гражданской войны — впрочем, истинные причины войны лежат куда глубже.

Как бы то ни было, правительство Конфедерации вскоре осознало — стране придётся отказаться от рабовладения, чтобы её признали другие нации.

В 1864 году генералы Роберт Ли и Патрик Клеберн предложили свой план освобождения рабов в обмен на военную службу. Президент Дэвис практически сразу одобрил этот план и представил его в своём обращении к Конгрессу.

Это помогло получить поддержку Британской империи, которая до тех пор проявляла симпатию к Конфедерации больше на словах, чем на деле.

Британия официально признала независимость Юга, и вскоре примеру англичан последовал французский император Наполеон III. Англия и Франция предоставили Конфедерации помощь в прорыве морской блокады, также было заключено соглашение, по которому Британия установила фиксированный курс обмена британского фунта стерлингов на доллар Конфедерации по очень выгодной для Юга ставке — всё это при условии, что Конфедерация полностью отменит рабство.

Правительство Дэвиса согласилось, и 9 апреля 1865 года все рабы в Конфедеративных Штатах Америки стали свободными людьми.

Опасаясь утратить моральное превосходство (и будучи сам сторонником освобождения рабов), президент США Авраам Линкольн вскоре, в дополнение к ранее вышедшей Прокламации об освобождении рабов (согласно которой свободу получали только рабы в штатах, выступивших против США), выдвинул 13-ю поправку к Конституции Соединённых Штатов, по которой рабовладение в Америке было полностью запрещено. К концу года эта поправка была ратифицирована Конгрессом.

К 1879 году всякое разделение на расы рабов и господ на Диком Западе осталось в прошлом. Всё изменилось — и меняется дальше по мере того, как люди возвращаются к мирной жизни. В Конфедерации сейчас силён как никогда дух единства нации, общих помыслов. Похожие настроения царят и в Соединённых Штатах. И чем дальше мы продвигаемся к западу, тем меньше люди вокруг смотрят на цвет кожи, а больше — на то, каков ты и что умеешь делать.

Подводя черту: как и в нашем с вами мире, оголтелый расизм — удел плохих парней, а среди хороших — это позор и глупость.

Всё ясно, приятель? Тогда вернёмся к твоему персонажу.

СОЗДАЁМ ГЕРОЕВ

Пора в путь, амиго. Заряжай револьвер и седлай коня. Настало время решить, кем будет твой герой — отчаянным стрелком, загадочным картёжником или воинственным индейцем.

Создание персонажей в «Мёртвых землях» ничуть не сложнее, чем в любом из миров «Дневника авантюриста». Самое трудное — решить, какой жизненный путь или типаж для себя выбрать, просто потому что на Диком Западе полным-полно интересных ролей и занятий.

Таинственный и опасный Запад влечёт к себе людей всех профессий, чинов и уровней достатка. В погоне за удачей и славой сюда приезжают со всего земного шара. Твой герой может быть кем угодно, кого ты только способен представить. Вот несколько идей, чтобы слегка подхлестнуть твоё воображение.

Безумный учёный: с помощью призрачной руды ты можешь создавать поистине адские механизмы. Твои союзники — сталь и энергия водяного пара. Люди вокруг отчасти верят, что ты гений, отчасти думают, что ты свихнулся.

Если ты алхимик, значит, вместо паровых машин ты увлечён созданием эликсиров и снадобий, дарующих магические способности, и это ничуть не хуже.

Вне закона: может быть, ты грабитель и хладнокровный убийца. А может, невинная жертва лжесвидетельства. Так или иначе, за твою голову назначено вознаграждение, за тобой идёт погоня, ищейки взяли твой след. Иногда беглецу удаётся скрыться и начать новую жизнь, но некоторые преступления настолько ужасны, что ни в США, ни в Конфедерации, ни в прочих государствах не успокоятся, пока тебя не повесят.

Дезертир: ты видел предостаточно смертей и страданий и решил, что с тебя хватит. А может быть, ты не хотел стрелять в людей, вся вина которых была лишь в том, что они оказались по другую сторону фронта. Так или иначе, после побега из армии тебя считают трусом и предателем, и, если ты когда-нибудь попадёшься, — казнят за дезертирство.

Иммигрант: ты китаец, мексиканец, европеец или африканец, которого судьба забросила за много миль от дома. Приехав в Америку, ты привёз с собой традиции далёкой родины, непривычные в этих местах. К сожалению, порой иноземные обычаи вызывают у твоих соседей разные мрачные подозрения, желание выгнать тебя из города, а то и линчевать.

Индеец-воин: после долгих лет Гражданской войны ни у Соединённых Штатов, ни у Конфедерации не осталось сил и средств, чтобы подчинить себе Народ сиу или Конфедера-

Прекрасный пол

В мире Мёртвых Земель Гражданская война в Америке продолжалась более двадцати лет. Как Север, так и Юг понесли серьёзные потери. Мужчин осталось мало, и это дало женщинам возможность заниматься тем, о чём они до войны могли только мечтать.

Женщины на Мистическом Западе могут быть кем угодно: стрелками, карточными игроками, краснокожими воинами и шаманами, даже политиками (впрочем, пока на невысоких должностях).

цию Койота. Ты свободный индеец, искренне преданный своему племени. Твоё занятие — охота или охрана границ территории своего племени. Может быть, ты из тех воинов, кто перенял знания и обычаи бледнолицых, а может быть, ты придерживаешься пути предков и древних традиций.

Индеец-шаман: в индейской культуре у шаманов много важных функций. Они выступают как посредники между миром людей и миром духов, исцеляют болезни и раны, ведут племя в битву. Обычно несколько шаманов племени распределяют эти задачи между собой, и каждый занимается тем, что умеет лучше. Независимо от того, в чём преуспел шаман, его неизменно уважают, поскольку именно он сражается со злыми духами.

Картёжник: ты из тех, кто ищет тайные знания, скрытые на страницах книги Хойла «Лучшие карточные игры для всей семьи». Не исключено, что в ней зашифрованы таинственные послания, секреты древних заклинаний и ритуалы чёрной магии. Тебя часто называют мошенником — откуда вообще ты взял эту чушь про тайные знания? Впрочем, магия может быть скрыта не только в книгах и карточных колодах — твои коллеги, рунные стрелки творят удивительные и жуткие вещи с помощью зачарованных пуль и револьверов.

Красотка: танцовщицы и «ночные бабочки», которые зарабатывают на жизнь своими чарами, могут найти себе постоянное место в салуне, но порой они переезжают из города в город. Невинные и хрупкие на вид они достаточно закалены жизнью, чтобы не пропасть даже в не имеющих ни малейшего понятия о вежливом обхождении городках Дикого Запада. За последние десять лет во многом благодаря войне женщины стали более независимы и всё чаще добиваются успеха самостоятельно. В больших городах это привело к появлению мужских «услуг эскорта» и «частных танцев».

Обычный человек: не каждый рождён быть дуэлянтом-стрелком или солдатом. Не все умеют читать судьбу по картам. Ты обычный человек. Скорее всего, ты ремесленник, фермер или торговец. Ты приехал на запад, чтобы начать новую жизнь. К несчастью, таких как ты преступники и чудовища Дикого Запада считают лёгкой добычей. Порой тебе приходится браться за ружьё, чтобы дожить до следующего дня.

Охотник за головами: ты наёмный стрелок и охотник на людей. Твоя работа — ловить тех, кто сбежал от карающей руки закона и пытается укрыться на Диком Западе, в местах, где не слыхали ни о правосудии, ни о неизбежности возмездия. Ты олицетворяешь эти высокие понятия, выслеживая беглецов и доставляя их в тюрьму… живыми или мёртвыми.

Первопроходец: ты всегда стремишься к нехоженым путям и новым горизонтам. Пусть неизведанных просторов остаётся всё меньше, ты отлично знаешь, что в западных землях осталось много чудес — и кошмаров! — которые ещё ждут первооткрывателя.

Репортёр: ты уверен, что истина превыше всего, и неважно, кого она заденет. Таких как ты называют «жёлтой прессой», но сам ты считаешь, что твоя работа — срывать покровы и раскрывать Америке глаза на то, что творится вокруг. Увы, единственное издание, которое согласно публиковать твои статьи — «Эпитафия Тумстоуна», известная своей склонностью к «жареным фактам». Что ж, порой истину приходится приукрасить, чтобы читатели в неё охотнее поверили. «Эпитафия» печатает фотографии, сделанные при помощи особой камеры — потрясающего устройства, которое позволяет снимать в движении. С этой камерой тебе не нужно, как с обычным фотоаппаратом, добиваться, чтобы объект съёмки несколько минут сидел совершенно неподвижно. Этот приём, позволяющий поистине «остановить мгновение», привлекает взоры и умы читателей, но он же заставляет сомневаться в подлинности изображений.

Сезонный рабочий: ты перебиваешься случайными заработками то тут, то там. Нередко твоя работа — из тех, где нужен старый доб-

рый кольт или дробовик. Стрелять ты умеешь, этого не отнять. Ты перекати-поле, на Западе у тебя нет ни корней, ни дома, а на Востоке ты попросту ни на что не годен.

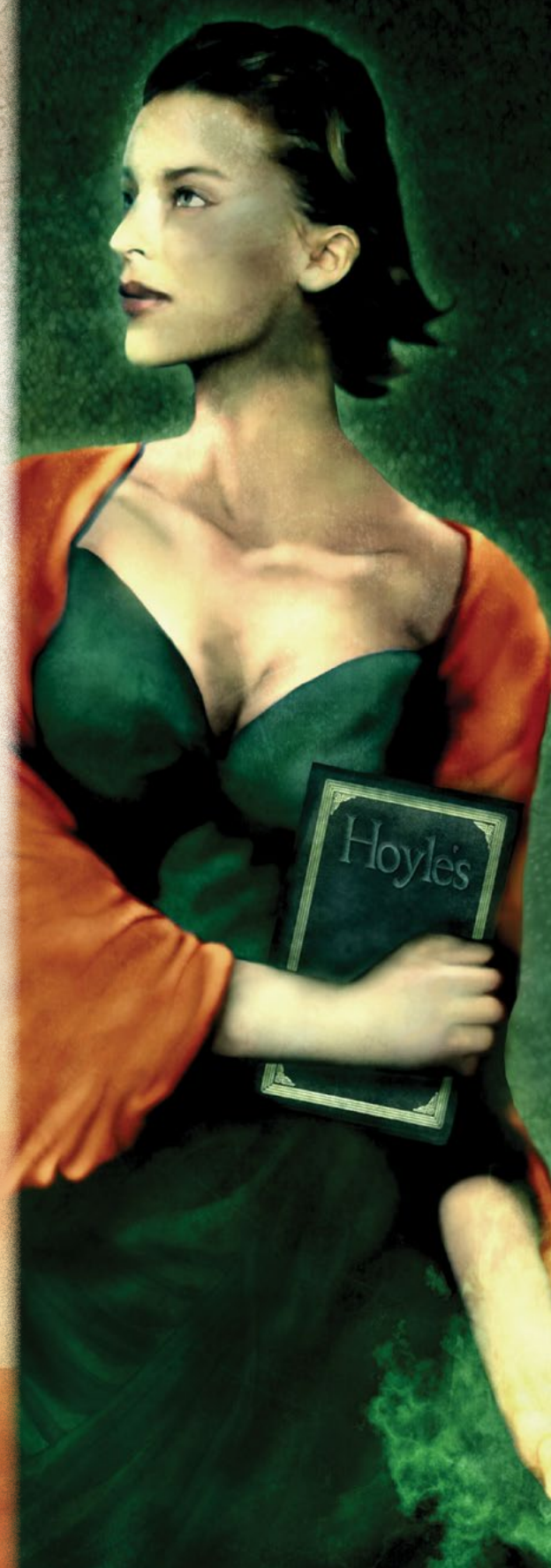
Слуга закона: просторы Дикого Запада — настоящее раздолье для преступников и правонарушителей. А ты — будь ты шеф полиции в маленьком городке, шериф округа, федеральный маршал или техасский рейнджер — должен быть справедливым и суровым служителем закона, его рукой, способной свернуть шею любому головорезу.

Слуга Господа: монахиня, раввин или избранный, в любом случае ты — одно из самых могучих орудий Всевышнего (и человечества) в борьбе с силами тьмы.

Солдат: ты храбро служишь своей стране — Соединённым Штатам или Конфедерации. Неважно, на чьей стороне ты сражался, главное, что ты готов был отдать жизнь за независимость своей страны во имя высшей цели. Возможно, за проявленную доблесть ты получил повышение и теперь командуешь другими солдатами.

Старатель: в тех холмах точно есть золото! А не золото — значит, уголь, серебро, призрачная руда и прочие ценные ископаемые. Ты провёл всю жизнь в поисках богатой жилы или самородных россыпей, а когда удача улыбалась тебе, мигом спускал все деньги на выпивку, женщин и развлечения. Старателям редко удаётся по-настоящему разбогатеть. Или ты искатель сокровищ, в которые больше никто не верит? Люди считают тебя кто мечтателем, кто сумасшедшим.

Шарлатан: ты не гнушаешься обманывать простаков, чтобы заработать пару долларов. Твой конёк — чудесные эликсиры, состоящие в основном из подкрашенной воды и подозрительных отваров. Но покупатели верят, платят, и этого достаточно, а из чего там твоё зелье, им знать необязательно. Может быть, ты действительно веришь, что рано или поздно создашь волшебное лекарство. А пока твои исследования нуждаются в финансировании, честным путём или нет.



ПЕРСОНАЖИ

Если ты выбрал себе роль, то настало время определить параметры персонажа.

На сайте www.studio101.ru ты найдёшь бланк персонажа, разработанный специально для этого игрового мира. Размеется, ты можешь использовать стандартный бланк персонажа или вообще чистый лист бумаги.

1. ТОЛЬКО ЛЮДИ

Все персонажи игроков в «Мёртвых землях» — люди, и ты как всегда получаешь в начале игры одну черту бесплатно.

Ты можешь выбрать любую национальность или происхождение — в Америку в поисках лучшей жизни приезжают переселенцы со всего света.

2. ПАРАМЕТРЫ

У твоего героя есть три типа параметров: характеристики, навыки и производные параметры. Ты можешь воспользоваться правилами из «Дневника авантюриста», чтобы определить значения характеристик и навыков.

Но если ты хочешь поиграть с судьбой и проникнуться духом Дикого Запада на этапе создания персонажа, то руководствуйся карточными правилами, что приведены во вставке («Охота за джокером»).

Дополнительные навыки

В «Мёртвых землях» можно выбирать любые стандартные навыки из «Дневника авантюриста». Кроме того, для отражения умения побороть свой страх персонажи «Мёртвых земель» используют навык *храбрости*. Не забудь приберечь для него пункт-другой, амиго.

Знание языков

Те, кто живут в Америке, не важно, родились они здесь или приехали, стараются выучить самый распространённый местный язык, то бишь, английский. В большинстве случаев это значит, что твой персонаж его знает на достаточном уровне, чтобы изъясняться и быть понятым.

Однако герой, взявший изъян *чужак*, знает на таком же уровне какой-то другой язык. Чтобы говорить по-английски, он должен потратить несколько *пунктов* на навык *знания (английский язык)*.

Если ты хочешь, чтобы персонаж знал какой-то ещё язык, нужно выбрать его в качестве ещё одного навыка *знания*.

Производные параметры

Эти параметры либо зависят от характеристик и навыков персонажа, либо одинаковы для всех героев, если в их чертах и изъянах не сказано иначе.

Харизма, шаг, защита и *стойкость* вычисляются согласно правилам «Дневника авантюриста».

Выдержка — новый производный параметр, введённый для «Мёртвых земель». Ты получаешь 1 пункт *выдержки* за каждый ранг (1 для *новичка*, 2 для *закалённого* и т. д.). Немного терпения, и мы расскажем, что означает этот параметр.

Храбрость

Навык *храбрости (характер)* выражает доблесть персонажа. Героям приходится проходить проверки *храбрости* в ситуациях, когда они, к примеру, становятся очевидцами кровавой бойни или встречаются с кошмарными чудовищами. Этот навык заменяет *характер* при проверках *храбрости*. Для определения последствий в случае провала Маршал обращается к таблице страха в «Дневнике авантюриста».

3. Особенности персонажа

Теперь ты должен решить, какие у твоего персонажа есть преимущества и недостатки. Подумай, чем он отличается от остальных. Что первым приходит на ум, когда о нём говорят?

Если ты решил взять какие-либо изъяны, то в качестве компенсации получишь пункты, за которые можно выбрать дополнительные преимущества. Эти правила описаны в «Дневнике авантюриста», но есть одно исключение — если ты решишь увеличить достаток своего героя, то один пункт будет давать не $500, а только $250.

4. Снаряжение

Каждый герой в начале игры получает одежду, соответствующую его статусу, и 250 долларов. Если хочешь знать, в каких монетах или банкнотах, см. стр. 25.

Разумно будет потратить часть этих денег на оружие, боеприпасы и прочую экипировку. Полный список снаряжения см. на стр. 76.

5. Детали биографии

Опиши биографию своего персонажа. Придумай ему имя, представь его прошлое, реши, откуда он родом, в каких местах бывал, что заставило его отправиться на Запад (или чем он занимался всю свою жизнь, если он здесь вырос).

Тебе это поможет создать яркий образ персонажа, а Маршалу (так здесь называют ведущего игры) — придумать интересные истории для твоих приключений.

6. Наихудший кошмар

А теперь подумай, чего твой персонаж сильнее всего боится? Что повергает его в ужас и почему? Какой кошмар заставил бы его проснуться среди ночи в холодном поту?
Запиши это. Зачем? Да так…
Просто запиши…

♠ ♥ ♦ ♣

Охота за джокером

Создание персонажа

Привет, партнёр. Для начала раздобудь где-нибудь обычную колоду игральных карт с парой джокеров. Именнно так, парень, джокеры — вообще полезная вещь. Потом вытащи наугад семь карт. Прогляди их и сбрось одну. Не тянись к двойкам и джокерам — их скинуть нельзя.

Раскидай шесть оставшихся карт между пятью своими характеристиками и набором пунктов навыков. Нет, вовсе не обязательно распределять карты именно в том порядке, в каком ты их вытянул. Если ты решил стать самым могучим ковбоем Дикого Запада, брось свою лучшую карту на *силу*, амиго.

Как только ты раскидаешь карты, взгляни на таблицу справа. Она подскажет тебе, чему соответствуют твои характеристики и сколько у тебя пунктов навыков в начале истории.

Карта	*Хар-ка*	*Навыки*
Джокер	d12	20
Король-Туз	d10	18
Десятка-Дама	d8	16
Четвёрка-Девятка	d6	15
Двойка-Тройка	d4	13

Джокер

В Мёртвых Землях джокер может обернуться как благом, так и проклятием. После распределения параметров хорошенько перетасуй колоду и вытяни по карте на каждого своего джокера. Покажи карту своему Маршалу, а он уж сверится со своей таблицей и расскажет тебе подробности.

Изъяны и черты, полученные по этой таблице, никак не влияют на обычные ограничения при создании персонажа. Всё верно, амиго, тебе может здорово повезти, но есть шанс оказаться последним неудачником.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Все изъяны из книги правил «Дневник авантюриста» есть и в «Мёртвых Землях» за единственным исключением: изъян *болезненный* заменён на *немочь*. Кроме того, некоторые описания отличаются от тех, что ты найдёшь в «Дневнике авантюриста». И, конечно же, добавлено множество новых изъянов.

Аллергия (мелкий или крупный)

Твой герой не переносит относительно часто встречающееся вещество вроде опилок, арахиса, цветочной пыльцы, конского волоса и т. п. Если он вступает в контакт с раздражителем (обычно оказавшись от него в пределах 5 клеток, но это зависит от природы аллергена), он должен пройти проверку выносливости и в случае провала получает *уровень усталости*. *Мелкий изъян* налагает на проверку штраф –1, и *уровень усталости* исчезает через d6 часов. Если *изъян крупный*, штраф становится равным –2, а усталость при провале проходит лишь через сутки.

Безграмотный (мелкий)

Если бы ты был по-настоящему безграмотным, то ты бы сейчас это не читал, не правда ли? Но, так как мы говорим не о тебе, а о твоём персонаже, ты сумеешь прочитать — твой герой не умеет читать!

Знания

Наиболее часто в ходе приключений на просторах фронтира тебе могут понадобиться следующие знания:

- военное дело,
- закон,
- инженерное дело,
- история,
- медицина,
- обычаи индейцев,
- оккультизм,
- подрывное дело,
- химия,
- и, разумеется, языки.

Возможно, он способен поставить свою подпись «крестиком», но на этом его владение письменной речью заканчивается. В цифрах, к слову, он тоже не разбирается, поэтому его можно легко и весело дурить при делёжке честно нажитой добычи.

Безграмотный персонаж не умеет читать или писать ни на каком языке, независимо от того, на скольких языках он говорит.

В розыске (мелкий или крупный)

На самом ли деле твой герой совершил преступление или стал жертвой ложного обвинения — сейчас закону дела нет. Он в розыске! Повсюду расклеены плакаты «Разыскивается!» с его лицом и суммой вознаграждения.

Насколько упорно будут его преследовать, зависит от совершённого преступления, и это должен решить Маршал.

Но будь уверен, кто-то идёт по следу твоего персонажа. Помимо угрозы быть пойманным и отправленным за решётку, есть ещё и вопрос награды за твою шкуру.

Мелкий изъян: назначено вознаграждение на сумму d6 × 100 долларов.

Крупный изъян: d6 × 1000 долларов.

Игрок и Маршал договариваются, где и за что именно выдаётся эта награда.

Желторотый (мелкий)

Некоторым людям просто не хватает опыта для того, чтобы ужиться со всеми опасностями Запада. И твой герой — один из них. Сколько бы он ни пережил, кажется, он никогда не научится решать проблемы с толком.

Этот герой, которому всё в новинку на Диком Западе, получает штраф –1 к *выдержке*. Пока у тебя есть этот изъян, ты не можешь взять черту *истинное мужество*.

Хорошая новость: это не навсегда. Желторотый — мелкий изъян, и от него можно избавиться во время игры. Как только герой достигнет ранга *закалённый*, он может один раз отказаться от повышения, вместо этого убрав изъян *желторотый*. Вместе с ним исчезают и штраф к *выдержке*, и запрет на черту *истинное мужество*.

Жестокий слуга Смерти (крупный)

Твой герой — убийца. Его семья давно отправилась в Рай, его враги кормят червей, а те друзья, которые у него ещё остались, могут похвастаться шрамами от пуль — того самого калибра, что и его пушка.

Этот изъян могут брать только *дикие карты*. И это не шутки, амиго.

Что хорошо: твой герой получает +1 к проверкам урона, когда он на кого-то нападает, используя навык *драки*, *стрельбы*, *колдовства* и даже *метания*.

Плохие новости: ты проводишь много времени за решёткой или в бегах. Хуже того, приятель, если при проверке *стрельбы* или *метания* произошло *осложнение (1)*, это значит, что ты попал в ближайшего из союзников в пределах досягаемости. Не имеет значения, был этот союзник на линии огня или нет. Первыми попадают под удар другие персонажи игроков, но и статист-союзник вполне подойдёт.

Атака в ближнем бою также поражает дружественные цели, когда герой сталкивается с *осложнением (1)*. Придумать для этого убедительное описание немного сложнее. Ты можешь решить, что оружие вылетело у героя из рук, или что он сдвинулся в сторону ближайшего товарища и «случайно» его задел.

Критический провал при атаке добавляет дополнительный d6 урона (как если бы удар был нанесён с подъёмом).

Клятва Старых путей (мелкий или крупный)

Твой герой — индеец, стремящийся вести традиционный образ жизни, или приезжий, который проникся мудростью аборигенов и решил следовать их древним обычаям. Из уважения к духам предков он отказывается использовать достижения современной науки и техники.

Мелкий изъян: герой может перемещаться на современном транспорте — на поезде или самоходной коляске, — но сам никогда не будет использовать механизмы и недавние изобретения (включая огнестрельное оружие, стальные ножи, томагавки и т. п.).

Крупный изъян: про поезд и речи быть не может. Никаких устройств, никаких изобретений. В лучшем случае герой согласится ехать в фургоне, запряжённом лошадью, — и то сначала будет спорить и сомневаться.

Копуша (мелкий)

Приятель, да ты едва шевелишься! Тебя даже одноногий обгонит!

Шаг героя, взявшего этот изъян, уменьшается на 1. Эффект суммируется со штрафом от изъяна *хромота* (уточняем на случай, если ты действительно решишь взять их оба).

Лживые глазки (мелкий)

Этот тип просто не умеет врать. Звучит-то оно неплохо — честность, благородство, всё такое. Но когда имеешь дело со всякими скверными людьми, иногда соврать-то не помешает — а никак.

Герой с этим изъяном получает штраф –2 ко всем проверкам *запугивания* и *убеждения*, когда для успеха требуется ложь, пусть даже небольшая и во имя высшей цели.

Хуже того, если герой садится за карточный стол, он получает штраф при попытке блефовать. Да-да, проверка навыка *азартных игр* также идёт со штрафом –2, приятель!

Мрачная тайна (мелкий или крупный)

Если изъян мелкий, то в прошлом героя осталось нечто компрометирующее. Если этот факт становится известен широкой общественности, на харизму персонажа налагается штраф –2.

Если же речь о крупном изъяне, это означает, что герой хранит некую по-настоящему мрачную тайну, и когда правда выплывет на свет, это создаст угрозу для его жизни. Как минимум сам он в этом полностью уверен. Чаще всего речь идёт о каком-то страшном преступлении, но иногда это может быть нечто пусть и законное, но столь же ужасное. Для любого, кто узнаёт тайну, значение *харизмы* героя снижается на 4. Если в процессе игры правда становится достоянием общественности, герой теряет этот изъян, получая взамен изъян *в розыске (крупный)* либо *враг (крупный)* в зависимости от сути тайны, а также постоянный штраф –4 к *харизме*.

Неженка (крупный)

Крохотный порез, малейший ушиб — и твой ковбой уже зовёт мамочку.

Пока у персонажа есть хотя бы одно ранение, он получает дополнительный штраф –1 ко всем своим действиям (например, герой с двумя ранениями будет проходить все проверки со штрафом –3).

Нетерпимость (мелкий или крупный)

Учитывая, сколько было пролито крови на этих землях, нет ничего удивительного в том, что многие успели возненавидеть тех, кто испортил им жизнь. Несмотря на то, что откровенный расизм в конце 19-го века — удел злодеев, и большинство предпочитает судить о человеке по его поступкам, а не внешности, у некоторых героев тоже могут найтись причины не переносить представителей других культур.

Уточни объект нетерпимости своего героя. Столкнувшись с любым проявлением ненавистной культуры, он не может удержаться, чтобы не высказаться в оскорбительном тоне. При взаимодействии с представителями этой культуры на харизму персонажа с мелким изъяном налагается штраф –2, а в случае крупного изъяна –4.

В обоих случаях герой не может воздействовать на представителей неприемлемой культуры при помощи *лидерских* черт, если до того не проработал с этими людьми хотя бы неделю.

Немочь (мелкий или крупный)

С лекарствами здесь туго, с докторами тоже, а «отравление свинцом» — не единственный способ сдохнуть, что бы ни говорили.

Этот изъян означает, что твой персонаж стоит одной ногой в могиле. У него уже назначена встреча с Создателем, только точная дата пока неизвестна. Зато известен повод встретиться — тот самый, который не вылечат лучшие доктора. Чахотка, она же туберкулёз, если по-учёному. Диабет, от которого человек слепнет и пальцы отваливаются. А то и раковая опухоль.

Мелкий изъян: штраф –1 ко всем проверкам *усталости*, которые персонаж проходит при тяжёлой физической нагрузке (но не к проверкам *ловкости*, чтобы избежать ушибов и ссадин). Болезнь пока на ранней стадии, может быть, даже диагноз ещё не поставлен.

Крупный изъян: штраф –1 ко всем проверкам *усталости* при тяжёлой физической нагрузке (но не к проверкам *ловкости*, чтобы избежать ушибов и ссадин). Уже невозможно скрывать, что персонаж болен. Всем с первого взгляда понятно, что старуха Смерть наточила для него свою косу. В конце каждой игровой встречи твой персонаж должен проходить проверку *выносливости*. Провал означает, что болезнь прогрессирует. Если у тебя был мелкий изъян, он становится крупным. Если у тебя уже был крупный изъян… Что ж, персонаж умрёт в конце той сессии, в течение которой он провалит проверку *усталости* (Маршал может выбрать наиболее подходящий момент для смерти).

Непробудный сон (мелкий)

Про твоего героя говорят, что его из пушки не разбудишь.

Если он уснул, то должен пройти проверку *внимания (–4)*, чтобы проснуться. Также он получает штраф –4 к проверкам *выносливости*, которые нужно пройти, чтобы не заснуть (например, когда он стоит на страже).

Ночные кошмары (крупный)

Твоего персонажа одолевают кошмары. То, что для всех — отдых, для него — мучение. Всю ночь он ворочается, дёргается, сражается с незримыми чудовищами и тем самым мешает спать всем вокруг.

В начале каждой сессии персонаж получает на одну фишку меньше — он постоянно не высыпается и не может как следует восстановить силы. Этот эффект суммируется с изъяном *неудачник*.

Неумелый стрелок (мелкий)

Когда дело доходит до пальбы, твоему герою лучше постоять в сторонке. Быть может, он не умеет быстро выхватывать пушку, или же

у него проблемы с реакцией, но в перестрелках один на один он показывает себя далеко не с лучшей стороны.

Во время дуэли оппонент твоего героя получает на руку дополнительную карманную карту.

Однорукий бандит (крупный)

Тебя лишили руки. Чёрт подери, одна из твоих культей отсечена по меньшей мере по локоть! К счастью, ты уже достаточно освоился с оставшейся рукой и хорошо ей владеешь. На все проверки, требующие двух здоровых рук (*лазание*, *плавание* и т. д.) налагается штраф –4, и навсегда забудь про винтовки и пальбу из двух стволов.

Предмет силы (мелкий или крупный)

Этот изъян отражает зависимость заклинателя от некоего предмета силы, и его могут иметь только персонажи с чертой *мистический дар*. Такой вещью может быть колода карт для картёжника, священный символ для чудотворца или особое оружие для мастера ци.

Если предмет силы утрачен, на все проверки *сверхъестественного навыка* персонажа налагается штраф –1 (–2, если изъян крупный). Любой, кто видит, как предмет используется для активации мистических сил, может с уверенностью сказать, что он очень важен.

Если предмет силы утерян безвозвратно, герой может создать новый, однако потребуется две недели времени внутри игры, чтобы персонаж привык к новому инструменту, и всё это время он получает описанные выше штрафы.

Стоит отметить, что рунные стрелки и безумные учёные уже зависят от личных предметов и агрегатов, с помощью которых они применяют свои силы, и в их случае зависимость точно не надуманная. По этой причине рунные стрелки и безумные учёные не могут обладать данным изъяном — да и тебе стоит хорошо подумать, прежде чем награждать им своего героя, амиго.

Проклятье (крупный)

У каждого найдутся скелеты в шкафу, но твои при этом ещё и всеми силами пытаются вырваться на волю! Во мраке былого твой герой совершил нечто неправедное, о чём не говорят вслух. И хотя большинство ничего не знает об этом, Парень Наверху видит всё, и он крайне недоволен. Ни одно благотворное чудо не окажет воздействия на героя, как бы добродетельны ни были сейчас его намерения. Чудеса, которые наносят урон или вредят иным способом по-прежнему действуют прекрасно.

Ритуал доблести (мелкий)

Перед началом битвы твой герой всегда пытается произвести над противником ку — индейский обряд воинской доблести, в ходе которого необходимо ловко коснуться противника специальным жезлом. Если в пределах потенциальной досягаемости героя (шаг + максимальный бег персонажа либо его скакуна, транспортного средства и т. п.) находится оппонент, первым действием в бою герой должен попытаться коснуться его жезлом для ку. Чтобы действовать в первом раунде иначе (к примеру, атаковать противника), необходимо потратить фишку любого цвета. Ку — это атака касанием, которая по правилам ритуала не должна наносить урона.

Индейцы, почитающие обычай ку (в основном те, что обитают на Высоких равнинах), скорее всего отнесутся уважительно к обладателю этого изъяна. К результату проверки по таблице *начальной реакции* при встрече героя с ними добавляется +2.

Ходячее несчастье (мелкий или крупный)

Неприятности подстерегают этого персонажа на каждом шагу, как бы он ни старался от них уйти. Хотя бы раз за игровую встречу Маршал должен подбросить ему проблему: во время проникновения в форт Конфедерации кто-то узнал его в лицо, в бою врагу на помощь приходит подкрепление, в сторону лагеря движется ужасная буря…

Сложность и опасность неприятностей зависит от того, мелким или крупным изъяном наделён персонаж. Сразу предупреждаю, несколько персонажей с этим изъяном в одном отряде будут привлекать многочисленные опасности.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

В «Мёртвых землях» недоступны *мистические дары* из «Дневника авантюриста» и все требующие их черты и навыки, кроме специально оговорённых случаев.

И да, герой всё так же может выбрать только один *мистический дар*.

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Ветеран Дикого Запада

Требования: *новичок, дикая карта, храбрость d6+, знания (оккультизм) d6+.*

Хочешь быть героем? Таким, кому всё нипочём, кто всюду побывал и кого ничем не удивить? Да без проблем! Только сначала проверь, насколько крепко держится твой чердак, фигурально выражаясь. Ты ведь собираешься в места, где водится такое, что и самого закалённого бойца проберёт мороз по коже, а те, кто послабее духом, рискуют навеки расстаться с душевным здоровьем. И никто не возвращается оттуда таким же, как прежде.

Ветеран Дикого Запада начинает игру *закалённым* (то есть на один ранг выше, чем обычные персонажи). Это означает, что он получает на старте 20 пунктов опыта. Распредели их согласно правилам «Дневника авантюриста».

Но за такое преимущество придётся заплатить. Если ты выбрал эту *черту*, вытяни одну карту из колоды, как только закончишь создавать своего героя. Покажи эту карту Маршалу, и он определит по «Книге Маршала», какое проклятие или дурную судьбу навлёк на себя твой персонаж, пока набирался ума-разума. Если тебе попался джокер, вытяни ещё одну карту и покажи её Маршалу.

Будь готов к худшему. Тебя может ожидать увечье, безумие и другие, не менее ужасные последствия — Маршал определит, что именно.

Тебя предупредили!

Капитан

Требования: *новичок, командный голос, судовождение d8+.*

Этот парень давненько живёт у воды, может даже, с рождения, и у него есть каньонная яхта (см. стр. 84), на которой он по этой воде катается. Яхта была куплена, получена в наследство или украдена — в любом случае это дело прошлое (именно потому это черта предыстории).

Теперь твой герой должен заботиться о судне, добывать топливо, нанимать команду (до двух человек кроме себя) и платить ей жалование. Береги свою скорлупку! Если кораблик выйдет из строя и затонет, тебе придётся изрядно попотеть, чтобы добыть новый.

Во время морского боя капитан, стоя за штурвалом или у румпеля, может выбрать лучший момент для выстрела бортовых орудий, таким образом позволив стрелкам игнорировать штраф за ненадёжную опору. Для этого действия орудийных расчётов и капитана должны происходить одновременно (кому-то придётся заранее отложить действие).

Меченый

Треб.: *дикая карта, новичок, характер d6+.*

Бывают стрелки от природы слишком суровые, чтобы смирно лежать в земле после смерти. За это они платят вечной борьбой за свою душу с демоническими маниту, которые обеспечивают им посмертное существование.

Эту черту можно выбрать только в процессе создания персонажа. Чтобы получить её в дальнейшем, требуется умереть и изрядно испытать удачу (подробности этого процесса описаны в «Книге Маршала» и должны оставаться тайной для игроков). Если ты выбрал данную черту, это значит, что твой герой был возрождён к посмертной жизни и тебе разрешается ознакомиться с мрачными подробностями на странице 172. В ином случае — прояви почтение к мёртвым и держись от этого раздела подальше.

Мистический дар (безумная наука)

Требования: *новичок.*

Приверженцы научного знания и новых путей познания мира (те, кого люди недалёко-

го и ограниченного ума называют безумными учёными) создают необычайные устройства, чудесные механизмы, которые, кажется, попирают сами законы реальности.

Почти все такие изобретатели (но главным образом те, кто не способен добиться результатов иным путём) полагаются на энергию призрачной руды, чтобы вдохнуть жизнь в свои машины. На стр. 129 ты найдёшь более подробное описание самих изобретателей и их невероятных механизмов.

Мистический дар (вуду)

Треб.: *дикая карта, новичок, характер d8+.*

Вуду — религия и магия, привезённая с чёрного континента, о которой ходит много зловещих слухов, и некоторые из них правдивы. Сила вудуистов проистекает от могущественных духов, именуемых лоа. Персонажам-хунганам (мужчинам) и мамбо (женщинам) даруют свою силу рада — «хорошие парни» религии вуду. Злые вудуисты — бокоры — получают магические силы от петро — злых духов. Жрецы вуду должны готовиться загодя при помощи специальных сложных ритуалов (да-да, все эти танцы вокруг огня и жертвоприношение кур). Колдуны вуду взывают к лоа как для того, чтобы наслать проклятия, вторгаться в чужой разум или узнавать нечто скрытое, так и для того, чтобы исцелять. Если ты хочешь, чтобы твой герой стал вудуистом, открой страницу 143, где ты найдёшь некоторое количество полезных сведений.

Мистический дар (искусство Ци)

Требования: *новичок, мастер боевых искусств.*

На таинственном Диком Западе порой встречаются те, кто изучал древнее искусство рукопашного боя, которым славятся страны Восточной Азии. И среди этих воинов есть те, кто достиг небывалых высот в самодисциплине и контроле над потоками жизненной энергии, называемой Ци. Управляя течением этой энергии, они способны совершать невозможное, как если бы они были наделены сверхъестественными способностями.

Черта *мистический дар (искусство Ци)* отражает эти умения персонажа. Подробнее об этом можно прочитать на стр. 157, а также там рассказывается про черты, соответствующие разным стилям боевых искусств.

Мистический дар (магия)

Требования: *новичок.*

Магия на таинственном Диком Западе — штука серьёзная. Волшебник ради доступа к миру сверхъестественного зачастую должен вступать в схватку с жуткими духами и призраками этих мест, которые едва ли легко уступят ему. Для местных магов — картёжников — такой поединок воли превращается в партию в покер или вист, и лучшие из них способны просчитать комбинации, ведущие к победе и открывающие путь к магическим силам. Говорят, что бывают и другие пути, мрачные и опасные, что опираются на запретную чёрную магию.

Если ты взял эту черту, прочитай о ней более подробно в главе «По ту сторону» (стр. 119). Там ты найдёшь дополнительные черты, доступные только картёжникам.

Мистический дар (руны)

Треб.: *дикая карта, новичок, стрельба d8+.*

Рунические стрелки наносят волшебные знаки на своё оружие, чтобы маниту помогали им в битве. Эта традиция зародилась в глубине веков. На Мистическом Западе её начал распространять Док Холлидей, обучившись в свою очередь у одного сурового выходца из Скандинавии. Каждый рунический стрелок бережно относится к своему оружию, опасаясь потерять его. Ведь новое создать будет крайне затруднительно. Если ты намерен сыграть рунического стрелка, то открой страницу 125, где ты найдёшь новые силы и черты.

Мистический дар (чудеса)

Треб.: *дикая карта, новичок, характер d8+.*

Некоторые персонажи способны призвать себе на помощь силу божества (или божеств), в которое они верят. Их называют чудотворцами. Получить благословение христианского Бога могут монахи, священники и даже простые верующие, если они благочестивы и чисты сердцем. Также, хоть на Диком Западе их можно встретить куда реже, обрести силы, дарованные свыше, могут имамы, буддийские монахи, священнослужители и верующие других религий — кто угодно, если его руку и душу действительно направляет божество.

Когда слуги божьи ведут себя по заветам своей религии, их небесные покровители могут даровать способность творить чудеса, повергая в прах злые силы западных земель.

Если ты решил играть одного из таких персонажей, загляни на страницу 135, где ты найдёшь несколько черт, доступных только чудотворцам.

Мистический дар (шаманизм)

Требования: *новичок.*

Шаманы для индейцев — это проводники в мире духов, служители богов, жрецы, хранители знаний и врачеватели. Они получают свои мистические силы от духов природы. Когда шаман выполняет свои обязательства перед духами, те в ответ готовы творить для него чудеса, которые поразят даже самого упрямого скептика.

Если ты хочешь сделать своего персонажа шаманом, на странице 151 ты найдёшь для него некоторые дополнительные черты.

Талант к языкам

Требования: *новичок, смекалка d8+.*

У некоторых парней есть прирождённый талант к освоению языков. Твой герой мог бы наладить контакт с пришельцами, если бы на Диком Западе появилось что-то подобное.

За несколько минут общения на иностранном языке твой герой получает навык владения этим языком d4. Это означает, что он сможет общаться на минимальном уровне практически с кем угодно, если ему дать немного времени.

Кроме того, он получает +1 к проверкам знания любых языков, которыми он уже владеет на уровне d4 или выше.

Чёрный юмор

Требования: *новичок, провокация d6+.*

Говорят, что жители Джорджии и Луизианы способны шутить даже в те моменты, когда у других кровь стынет в жилах. Они могут взглянуть в лицо самой Смерти, если найдут в ней что-то, над чем можно посмеяться. В наши дни этот трюк пригодится любому.

Когда персонаж с этой чертой проваливает проверку *храбрости*, он может тут же пройти её заново, но уже используя навык *провокации* и применяя к нему те же штрафы и модификаторы. Если проваливается и проверка *провокации*, то герой испытывает результаты провала как обычно, но за одним исключением: если из-за этого провала он должен совершить проверку по таблице страха, модификатор ужаса считается выше на 2. Когда шутка не удаётся, последствия могут быть печальными!

Поскольку держать шутки в себе — скучно, насмешка должна быть высказана как персонажем, так и игроком. Если герою заткнули

рот кляпом или же он не в состоянии говорить по какой-то другой причине, воспользоваться этой чертой не получится. Иными словами, нужно на самом деле высмеять ситуацию. Нет шутки — нет повторной проверки.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Споры на Диком Западе принято решать насильственными методами. Поэтому не пропусти следующий набор черт для своего персонажа. Они пригодятся тебе, чтобы не уступать никому вокруг и не отправиться преждевременно в могилу, когда засвистят пули и засверкают лезвия ножей.

Беспощадный

Требования: *закалённый.*

Персонаж может тратить фишки соответствующего цвета, чтобы перекинуть игральные кости или добавить к результату d6 при любой проверке урона, включая проверку *урона по площади*, как если бы это была обычная проверка параметра.

Блок++

Треб.: *герой, блок +, мастер боевых искусств.*

Некоторые бойцы способны нанести противнику серьёзный ущерб, просто отразив его атаку. Неудачно атаковав героя в безоружном бою, противник получает урон, равный силе героя. Если используется оружие ближнего боя, противник получает вместо этого урон от оружия.

Боевой клич повстанцев

Треб.: *новичок, происхождение из Конфедерации.*

Леденящий кровь боевой клич повстанческих войск наводил ужас на янки и воодушевлял конфедератов со времён сражения при Манассасе, когда в июле 1861 года армия генерала П. Дж. Борегара разгромила и повергла в бегство слабо обученную армию северян. Военные действия закончи-

Благородные дикари

Тебе могло показаться, что мы лишили персонажей-индейцев некоторых способностей, которыми они должны были бы располагать. Это не так. Их вполне можно воссоздать, адаптировав черты и изъяны из «Дневника авантюриста». Это не значит, что тебе придётся переписывать правила с нуля — от тебя требуются лишь аспекты различных преимуществ и изъянов твоего краснокожего героя.

Давай, для примера, рассмотрим черты предыстории и социальные черты. *Аристократ* может быть уважаемым членом своего племени, который, тем не менее, имеет перед своими собратьями много обязательств (к примеру, вождя). Черты, усиливающие харизму, не требуют доработки: другие племена — даже враги и бледнолицые — признают и уважают положение героя (однако этот эффект отменяется изъяном *нетерпимость*). Черты *полезные связи* и *верные спутники* указывают, скажем, на отряд преданных воинов или союзные племена. *Богатство* в случае индейцев — это не столько деньги, сколько большое количество жён (или мужей), лошадей или вигвамов.

Изъяны поддаются доработке по тому же принципу. Индеец, соблюдающий *кодекс чести,* может придерживаться совсем других идеалов, нежели какой-нибудь шериф или законник. Изъян *последнее желание* указывает на веру краснокожего воина в то, что судьба его предначертана древним пророчеством или подчиняется некому повторяющемуся циклу событий, регулярно происходящих с его народом уже многие века. Поскольку индейцы в большинстве своём уважают старейшин своих племён, изъян *старость* становится не такой уж проблемой, когда его обладатель находится среди своих собратьев. *Клятвы* легко отобразить как долги и обязанности перед племенами, воинскими общинами или духами.

Для отражения расовых различий между бледнолицыми и твоим героем подойдёт изъян *чужак*: воин, изгнанный из племени; краснокожий, выросший в племени, не являющемся ему родным; даже бледнолицый, решивший жить, как индеец, — все эти типажи прекрасно покрываются этим изъяном, и никто не мешает придумывать дальше. Если тебе нужно каким-то образом изобразить условия, налагающие на харизму твоего героя штраф –2, делай его *чужаком*, отшлифуй аспект изъяна и смело двигайся в путь!

лись, но не так-то просто забыть вражду, горе и страх, как и гордость победы. По обе стороны фронта, когда звучит боевой клич, он находит отклик в душах людей.

Твой герой-повстанец, издав этот клич, может пройти проверку *запугивания* против всех целей в зоне поражения (а не против одной жертвы, как обычно бывает в случае с *запугиванием*). Определи, кто туда попадает, при помощи большого шаблона (круг диаметром 6 клеток, персонаж находится на краю круга). Все кто оказался в пределах шаблона, должны пройти встречную проверку *характера* против навыка *запугивания* твоего персонажа.

Бой вслепую

Требования: *закалённый, мастер боевых искусств, драка d8+, внимание d10+.*

Не важно, слеп твой герой, как крот, или просто сведущ в ночных драках, его преимущество — мрак. Персонаж не получает штрафов за темноту, если атакует цель в пределах дистанции в три клетки. Также он может угадывать или чувствовать перемещения противников достаточно хорошо, чтобы иметь возможность подойти к ним, как если бы видел их. Персонажи с *изъяном слепота* не получают штрафов, проходя проверки *драки*, направленные на противников в пределах трёх клеток.

Быстрая перезарядка

Требование: *закалённый, ловкость d8+, стрельба d6+.*

Твой персонаж в совершенстве освоил умение заряжать револьвер в мгновение ока. Он может в свой ход один раз перезарядить что-то одно из своего оружия и не получает за это штраф −2 к проверке *стрельбы*, совершаемой в тот же ход. Если он использует оружие, которое требует для перезарядки один полный раунд или больше, время сокращается на 1 раунд.

Два ствола

Требования: *ветеран, меткий стрелок, атака с двух рук, стрельба d10+.*

Пушки в обеих руках — твоя визитная карточка. Когда твои стволы начинают говорить, их слушают и умирают. Стрелок, обладающий этой чертой, способен стрелять из двух стволов одновременно, выбирая между точностью и скоростью. Он может использовать эффект черты *меткий стрелок* против двух разных целей либо стрелять из револьверов двойного действия, как если бы они имели *скорострельность* 2. В последнем случае применяются все правила для автоматической стрельбы (–2 к *стрельбе* и трата двух пуль за атаку).

Дуэлянт

Треб.: *новичок, дикая карта, стрельба d6+.*

Твой герой — опасный противник, когда дело доходит до поединка. Любой, у кого хватит смелости (и глупости) предложить ему «выйти», рискует к вечеру очутиться в главной роли на собственных похоронах.

Во время дуэли твой персонаж получает дополнительную карту на руку за каждый пункт *выдержки*. Правила дуэлей приведены в главе «Правила Дикого Запада», стр. 96.

Змеиная изворотливость

Требования: *ветеран, мастер боевых искусств, разрыв дистанции+.*

Твой герой изворотлив, будто намыленная свинья. Персонаж, обладающий этой чертой, способен без каких-либо проверок выйти из ближнего боя, не не открываясь для свободной атаки ни от одного из близко стоящих противников.

Истинное мужество

Треб.: *новичок, дикая карта, характер d8+.*

Есть люди, для которых невозмутимость — второе имя. Ничто на Диком Западе не способно их удивить или напугать. У них железные нервы, стальная хватка, а их хладнокровию может позавидовать айсберг. Спокойствие твоего героя и его непоколебимая уверенность в себе дают ему +1 к *выдержке*.

Канонир

Требования: *закалённый, стрельба d10+.*

Матрос, способный меткими выстрелами пускать ко дну вражеские корабли, быстро заслуживает уважение своих товарищей по команде. Тут нужен верный глаз и богатая практика, и хороший канонир может похвастаться как первым, так и вторым. Нанося урон во время морского боя, герой способен модифицировать результат своей проверки по таблице критических попаданий для транспортных средств (см. «Дневник авантюриста») на один шаг в любом направлении по собственному выбору. Он может сделать это после того, как игральная кость уже брошена.

Контратака

Треб.: *закалённый, упреждающий удар, драка d8+.*

Бойцы, обладающие этой чертой, знают, как мгновенно воспользоваться ошибкой противника. Один раз за раунд персонаж (если он не в *шоке*) может предпринять свободную атаку, пройдя проверку навыка *драки (–2)*, по противнику, который неудачно его атаковал. Это обычная атака (не *обезоруживание*, не *яростная атака* или иной манёвр) и не может сочетаться с *боевой яростью* или *круговым ударом*. Ответный удар можно сочетать с манёвром *обороны*, но не *глухой обороны*.

Контратака +

Требования: *ветеран, контратака.*

В точности, как выше, но персонаж не получает штрафа на проверку свободной атаки.

Мастер боевых искусств

Требования: *новичок, драка d6+.*

Ты владеешь каким-то стилем единоборства — будь то бокс, секретные приёмы монахов Шаолиня или грязная уличная драка. Тело твоего персонажа само по себе — превосходное оружие, так что он считается вооружённым, даже когда сражается без оружия. В случае успешной безоружной атаки герой добавляет d4 к проверке урона. В ближнем бою с твоим героем противники не получают преимуществ за численное превосходство.

Мастера боевых искусств

Есть немалый шанс, что если твой герой — мастер боевых искусств, то одновременно с этим он китаец. Конечно, бывает и по-другому, однако это уже достаточная причина, чтобы поговорить подробнее о том, откуда на фронтире взялось так много уроженцев далёкого Востока.

Первые китайские иммигранты явились в Калифорнию на заре золотой лихорадки 1849-го года. Белые отнеслись к азиатам, пожалуй, даже хуже, чем к индейцам, но тех это не отпугнуло. Великая Встряска 1868 обратила тонкий ручеёк иммигрантов в полноводную реку. На сегодня в одной только Калифорнии живёт более тридцати пяти тысяч китайцев.

По мере роста количества азиатов дискриминация по отношению к ним пошла на спад. Частично это было вызвано тем, что китайская культура стала привычна, к тому же азиаты сумели заставить других уважать себя. Получить удар ногой с разворота — сомнительное удовольствие.

Многие старики утверждают, что вместе с китайцами в здешние края перебралось немалое количество духов их родной земли. Сегодня ты можешь посетить таинственный и сумрачный храм, полный мастеров кунг-фу, оказаться посреди пышного турнира боевых искусств в центре города или уличной драки насмерть между последователями враждующих боевых школ, а то и столкнуться с некоторыми из существ, описанных в китайских преданиях (если ты совсем уж невезучий).

Мастер боевых искусств +

Требования: *ветеран, мастер боевых искусств, драка d10+.*

Твой персонаж по-настоящему овладел искусством боя — может быть, добился полной гармонии своего тела с энергией Ци, а может, просто стал коварен, словно гадюка. Застыв на месте и сконцентрировавшись, герой, совершив свободное действие, уменьшает на 2 штраф следующей безоружной прицельной атаки с использованием навыка *драки*. Персонаж не может перемещаться в течение раунда, в котором использует эту черту.

Мастер боевых искусств ++

Требования: *легенда, мастер боевых искусств+, драка d12+.*

В точности, как черта *мастер боевых искусств +*, за исключением того, что боец уменьшает штраф прицельной атаки на 4.

Не зли меня!

Требования: *новичок, дикая карта.*

«Вам не поздоровится, если я рассержусь!»

Твой герой добавляет штрафы за ранения к проверке урона. Так, штраф за ранения –3 даёт +3 к урону, наносимому врагам! Эту черту нельзя брать одновременно со *стальными нервами*.

Сила десяти тигров

Требования: *новичок, упреждающий удар, ловкость d6+, драка d8+, запугивание или провокация d6+.*

Твой герой может быть устрашающим, словно лев, или изворотливым, будто пантера, — в любом случае эти таланты отлично служат ему в бою. Раз в раунд герой может инциировать поединок воли с противником на соседней клетке. В случае победы боец способен тут же произвести свободную атаку без штрафа за несколько действий.

Стрельба от бедра

Требования: *закалённый, стрельба d8+.*

Нажать на спусковой крючок — дело нехитрое, это может каждый. Но твой герой — прирождённый мастер стрельбы навскидку, ему не нужно целиться. Он получает штраф –2 к проверкам *стрельбы* вместо –4 при веерной стрельбе (см. стр. 95) из револьвера.

Стрельба от бедра +

Требования: *герой, стрельба d10+, стрельба от бедра.*

Твой герой превратил стрельбу навскидку в истинное искусство. Он не получает штрафов к проверке навыка *стрельбы* при веерной стрельбе.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Знаменитость

Требования: *закалённый; история о том, как ты заслужил свою репутацию.*

Хорошо быть знаменитостью, когда доходит до беседы с дамочками. Однако у того, кто славится как «самая быстрая рука к западу от Денвера», скорее всего не будет отбоя от сопляков, мечтающих подстрелить его. Увеличь значение *харизмы* героя на 2, если с ним находится человек, слышавший о его подвигах. Так это или нет, решает Маршал. Если и он не уверен, шанс 50/50. Просто бросьте монетку.

Репутация

Требования: *ветеран.*

Славный герой он или знаменитый злодей, твой персонаж широко известен на Западе. Он может добавлять абсолютное значение своей *харизмы* к проверке *запугивания*. Отрицательное значение в этом случае считается как положительное (то есть, скверная репутация влияет на проверку так же, как и добрая слава).

Тайная личность

Требования: *новичок, смекалка d6+.*

Учитывая густоту варева интриг, бурлящего под крышкой Города Мрака, а также весьма жёсткую классовую структуру, порой бывает полезно обзавестись вторым именем. Герой с этой чертой создал себе фальшивую личность, которая позволяет ему вращаться в кругах представителей определённой социальной группы. Сам же он при этом вынужден вести двойную жизнь.

Примером может служить иноверец, притворяющийся мормоном, или картёжник, выдающий себя за учёного. Результат остаётся на совести Маршала, но обычно персонаж получает +2 к проверкам (*убеждения* и т. д.), направленным на поддержание своей легенды. Также персонаж, обладающий этой чертой, может использовать свою маску (или напротив, отбросить её), чтобы избежать неприятных эффектов, если попадёт в розыск.

Шулер

Требования: *новичок, азартные игры d6+.*

Твой герой отлично умеет обращаться с карточной колодой, и нигде он не чувствует себя так уверенно, как за игральным столом. Ему известна уйма способов подрезать, сдвинуть и перетасовать колоду, что даёт немалое преимущество в игре.

Персонажа, взявшего эту черту, могут поймать на жульничестве во время азартных игр только при критическом провале. А если он при этом ещё и маг-картёжник, то люди, следящие за игрой, получают штраф −2 к проверке *внимания*, когда пытаются понять, не ворожит ли он с картами.

Профессиональные черты

Обитатель глуши

Требования: *новичок, смекалка d8+, выносливость d6+, внимание d8+, выживание d6+, выслеживание d6+.*

Житель Скалистых гор, Великих равнин или пустыни, твой персонаж привык к суровым условиям, не боится превратностей погоды и спокойно ночует под открытым небом. Он получает +2 к проверкам *выживания* и *выслеживания*. Помимо этого привычка жить на свежем воздухе даёт ему +2 к проверкам *выносливости* в тех случаях, когда герой противостоит усталости, вызванной жарой или холодом (см. книгу правил «Дневник авантюриста»).

Пройдоха

Требования: *новичок, смекалка d6+, характер d6+, убеждение d8+.*

Твой персонаж способен придумать самую сладкую и убедительную ложь и выдать её за святую истину, он может продать соль мормонам, шкуры бизонов индейцам и ботинки змеям.

Ты получаешь +2 к проверкам *убеждения* в небоевой обстановке. Также ты можешь объявить поединок воли, в котором твой персонаж пытается навешать кому-то лапши на уши. Он использует свой навык *убеждения* против *смекалки* жертвы.

Рождённый в седле

Требования: *новичок, ловкость d8+, верховая езда d6+.*

Некоторые люди проводят на лошади так много времени, что становятся искусными наездниками. Иначе как в седле они своей жизни не видят. Герой, рождённый в седле, получает +2 к результатам проверок *верховой езды*. Этот модификатор также применяется в случае длительных путешествий; см. вставку *мозоли от седла* на стр 22.

Герой может тратить фишки для *проверки на прочность* лошади, на которой в данный мо-

Архетипы

Дикий Запад — земля обширных возможностей. Здесь для всех найдётся и дело по душе, и приключения на любой вкус. Золотоискатель, шпион, журналист? Кем бы ты ни был, для тебя всегда отыщется что-нибудь интересное.

Создавая персонажа, подумай, какой архетип для него бы подошёл. Выбери навыки и черты, характерные для этой роли.

Может быть, ты уже прочитал раздел «Профессиональные черты» и задаёшь себе вопрос, где же черты для шпиона или девушки из салуна. Ответ — тебе не нужны особые черты, чтобы играть эти роли, всё уже есть в «Дневнике авантюриста».

Девушка из салуна может выбрать *привлекательность* (или *уродство*), а может иметь заурядную внешность, но высокую *харизму*. Если она популярна, значит, у неё могут быть *полезные связи* среди клиентов.

Журналисту подойдёт черта *исследователь*. Да и черта *харизматичный* не помешает тому, кто собирается во что бы то ни стало докопаться до истины.

Хочешь играть шпиона? Возьми черту *исследователь* или *вор*.

Краснокожего воина? *Егерь* — черта прямо для тебя.

Страж порядка, шериф? Начни с черт *командный голос* и *харизматичный*, добавь к ним изъян *клятва* — ты ведь клялся защищать закон, не так ли?

Маршал может истолковать правила игры достаточно широко, чтобы помочь тебе вписать персонажа в мир «Мёртвых земель». К примеру, черта *аристократ* (без *богатства*) может означать твой высокий статус или влияние в обществе. Поскольку *богатство* ты не получаешь, Маршал, скорее всего, разрешит тебе заменить его другой чертой или преимуществом.

Короче говоря, амиго, мы даём тебе набор готовых запчастей, из которых ты можешь легко собрать именно то, что тебе нужно.

мент сидит. Для этого требуется проверка *верховой езды (–2)*, что нивелирует описанный выше модификатор +2 за черту. Успех и каждый подъём спасают скакуна от получения одного ранения.

Сказитель

Требования: *новичок, убеждение d8+.*

Хороший рассказчик не просто развлекает слушателей, он вселяет надежду и дарует утешение. А для фермеров и пастухов на зловещем Диком Западе даже самая малая толика надежды не будет лишней.

Не буду тянуть кота за хвост и скажу сразу: хорошие рассказчики способны спасти этот мир. Что? Нуждается ли мир в спасении? Ясное дело! И ты со временем поймёшь, почему. А до тех пор — просто знай, что рассказанные у костра истории о приключениях твоей компании ничуть не менее важны, чем меткая стрельба или умение держаться в седле. Так что если тебе есть о чём поведать людям, не стесняйся, валяй!

В «Книге Маршала» про эту черту рассказано более подробно, но поскольку тебе понадобится знать, как работает эта черта, мы поведаем об этом и здесь.

Когда сказитель проходит проверку *убеждения*, повествуя о подвигах, своих и товарищей, эта черта даёт ему +2. Кроме того, когда при проверке *убеждения* рассказчик сталкивается с *осложнением (1)*, обычно он получает автоматический провал, в то время как обладатель этой черты обретает свою порцию гнилых помидоров только при критическом провале. Когда персонаж с чертой *сказитель* успешно понижает *уровень страха*, он получает одну *золотую фишку*, которая принадлежит именно ему (в отличие от прочих фишек, идущих в общий банк). Если получишь её, спроси у Маршала, что это, и он расскажет. А я уже и так выболтал больше чем следовало.

Скаут

Треб.: *новичок, внимание d6+, выслеживание d6+.*

Твой персонаж — разведчик или следопыт, который отлично знает, как читать следы, и видит мельчайшие детали, которые помогают ему не заблудиться в ненаселённой местности. Зачастую он должен полагаться на свои инстинкты, и те его редко подводят.

Всякий раз, когда Маршал вытягивает фигурную карту во время путешествия, разведчик может пройти проверку *внимания (–2)*. Успех означает, что разведчик при первой же возможности заметит опасность, противника или что-то существенное в окружающей обстановке, и это даёт группе возможность обойти препятствие, избежать опасности или хотя бы вступить в драку на собственных условиях, будучи к ней готовыми. Не забудь напомнить Маршалу об этой своей черте, когда твой отряд собирается в путь. Скауты также получают +2 к проверкам *внимания* при попытке застать их врасплох в боевой ситуации.

Сладкоголосый дьявол

Требования: *новичок, пройдоха.*

Твой персонаж не просто хороший оратор — он вполне способен уболтать птицу добровольно расстаться с перьями. Получив успех при проверке *убеждения* герой снижает местный модификатор цен на 1 (до минимума 1) до конца дня. В случае подъёма модификатор уменьшается на 2. Только он и его союзники получают эту скидку. Остальные подробности у Маршала!

Солдат

Требования: *см. ниже.*

Когда герой выбирает эту черту, он может начать свою военную карьеру в звании рядового, сержанта или офицера. У каждой категории званий есть свои преимущества и свои требования. Быть офицером не всегда лучше, чем сержантом или рядовым.

Персонаж может быть повышен в звании, если пройдёт проверку повышения (см. таблицу «Повышение в звании»). Учти, что денежное довольствие в армии США немного выше, чем в армии Конфедерации.

Порой персонажа могут понизить в звании, если он не справляется со службой, не выполняет приказы, покидает свой пост или каким-то ещё образом нарушает устав. Понижение в звании происходит по усмотрению Маршала и не требует проверки.

Солдат находится на службе 24 часа в сутки, 7 дней в неделю. Если он решит податься на поиски приключений без разрешения командира, это подведёт его под трибунал, а то и к расстрелу!

Обычно предполагается, что персонажи не отправляются в приключение всей ротой (хотя правила «Дневника авантюриста» позволяют это делать!), но в таблице званий перечислено, какие ресурсы твой герой может получить от своего командования, если того требует ситуация.

Рядовой (рядовые и капралы)

Требования: *новичок, драка d6+, стрельба d6+.*

Рядовой при поступлении на службу получает питание, оплату и снаряжение. В снаряжение входят военная форма, оружие — как правило

винтовка Винчестера модели 1873 с 20 патронами, фляжка, одеяло, а если рядовой поступает в кавалерийские войска, то ему выдаётся лошадь.

Рядовые всегда игнорируют тузы при *проверках повышения*. Достигнув звания капрала, дальнейшие проверки повышения они делают без этого штрафа. Капрал, получивший повышение в звании, переходит в сержантский состав.

Сержант

Требования: *закалённый, драка d6+, запугивание d6+, стрельба d6+.*

Младшее звание в сержантском составе армии США или Конфедерации — это сержант, командующий отрядом из 10 рядовых. По мере того как военнослужащий получает повышения по званию, под его командованием оказываются всё большие подразделения.

Следует учитывать, что сержантский состав несёт личную ответственность за жизни своих подчинённых, их подготовку и боевой дух. Поэтому всякий хороший сержант бдителен и суров.

Сержанты начинают игру с тем же снаряжением, что и рядовые, а помимо того им выдаётся револьвер армейского образца и 20 патронов к нему.

Сержанты получают +1 к *харизме*, когда имеют дело с теми, кто подчиняется им по праву звания.

Офицер

Требования: *новичок, смекалка d6+, знание (военное дело) d6+.*

Офицер получает под своё командование воинское подразделение, какое именно — указано в таблице «Звания и привилегии». В отличие от сержантского состава, офицеры несут ответственность скорее за ход битв и военных операций, чем за жизни подчинённых. Им часто приходится решать, стоит ли пожертвовать солдатами ради победы.

Офицер получает +2 к *харизме*, когда имеет дело с теми, кто должен подчиняться его приказам. В начале игры офицеру выдают военную форму, саблю, револьвер с 20 патронами, а если он поступает в кавалерию, то ещё и лошадь.

Звания и привилегии

Звание	Кем командует	Оклад (США/КША)
Рядовой состав		
Рядовой	—	$20/$17
Капрал	—	$25/$20
Сержантский состав		
Сержант	Отделение	$30/$25
Сержант вооружений	Отделение	$50/$35
Сержант-квартирмейстер	Взвод (4 отделения)	$65/$50
Сержант-майор	Рота (8 отделений)	$80/$65
Офицерский состав		
Второй лейтенант	Взвод	$30/$25
Первый лейтенант	Взвод	$40/$30
Капитан	Рота	$50/$35
Майор	Рота	$75/$40
Подполковник	Батальон	$100/$60
Полковник	Полк	$120/$75
Бригадный генерал	Бригада	$200/$100
Генерал-майор	Дивизия	$400/$200
Генерал-лейтенант	Корпус	$800/$400
Генерал	Армия	$1600/$800

Сотрудник Агентства

Требования: *закалённый, смекалка d8+, драка d6+, знание (законы) d4+, знание (оккультизм) d6+, расследование d6+, стрельба d6+.*

Таинственная организация под названием Агентство — ответ Соединённых Штатов на загадочные события, которые происходят в нашем мире (если верить слухам).

Сотрудники Агентства умеют хранить секреты. Они практически никогда не обсуждают свою работу ни с кем за пределами Агентства. Даже для представителей власти и сил закона не делается исключение.

Эту черту можно и нужно взять, если ты хочешь сделать своего персонажа штатным сотрудником Агентства. Прочие персонажи могут выполнять для Агентства разовые задания, но черту *сотрудник Агентства* следует выбирать только тем, кто готов работать на Агентство 24 часа в сутки, 7 дней неделю и так до самой отставки (что маловероятно) или смерти (куда более распространённый исход).

В обязанности агентов входит слежка за врагами Соединённых Штатов, поиск, поимка или уничтожение сверхъестественных существ, а также выполнение любых приказов, исходящих непосредственно от Агентства.

Полномочия сотрудников Агентства простираются повсюду в пределах границ Соединённых Штатов, но раскрывать свою принадлежность к тайной организации запрещено за исключением экстремальных обстоятельств (и это должен быть действительно крайний случай).

Агентам по окончании курса подготовки бесплатно выдаётся револьвер Гатлинга (см. главу 3, «Снаряжение»). Также они получают +1 ко всем проверкам *храбрости*.

Внутри Агентства сотрудники распределены по классам — они начинают службу с нулевого класса, а по мере повышения в звании могут достичь пятого. Шестой класс только у одного человека, несмотря на слухи о его недавней гибели, — у легендарного главы Агентства по прозвищу Призрак.

Повышение в звании

Когда военный, сотрудник Агентства или техасский рейнджер выполнит задание, вытяни количество игральных карт согласно таблице ниже. Если это фигурная карта, туз или джокер, то персонаж получает повышение в звании. Джокер также означает, что твой герой представлен к награде (это может быть медаль, приказ о поощрении, вынесение благодарности). Каждая такая награда даёт +1 к *харизме* во всех ситуациях, когда уважение к этой награде имеет значение, и люди могут увидеть её или каким-то образом узнать о ней.

Модификаторы сложности задания

Сложность задания	Карты
Обычное	0
Сложное	1
Очень сложное	2
Самоубийственное	3

Прочие модификаторы

Агент нулевого класса или рейнджер в звании рядового игнорируют тузы при этой проверке. Да, повышение в звании ещё надо заслужить.

Если персонаж был ранен во время задания, то игрок тянет ещё одну карту.

Если персонаж совершил героический поступок в присутствии очевидцев, то в этот раз тузы приравниваются к джокерам при повышении в звании.

Персонажи-агенты начинают игру с нулевого класса и проходят проверку повышения по окончании очередного задания либо после устранения чего-то особенно опасного (на усмотрение Маршала). Подробнее см. таблицу «Повышение в звании».

Агентам нулевого класса платят 40 долларов в месяц, и в несколько раз больше средств может быть выделено для выполнения задания (см. таблицу «Оплата в зависимости от класса агента») — за эти средства агент должен по окончании работы отчитаться и вернуть остаток.

Приведённые в таблице суммы — приблизительное значение, а не жёсткая ставка. Если агенту для борьбы с какой-либо инфернальной угрозой нужно больше людей, оборудования или других ресурсов, чем позволяет его класс, то либо ему предоставляют всё необходимое, либо передают это задание агенту более высокого класса (который, вероятно, и получит награды и повышение в звании).

Более подробную информацию об Агентстве ты можешь найти на стр. 108.

Класс агента

Класс	*Зарплата*	*Резерв*
0	$40	$500
1	$60	$1,000
2	$80	$2,000
3	$120	$4,000
4	$150	$8,000
5	$200	$15,000

Техасский рейнджер

Требования: *закалённый, выносливость d8+, драка d6+, верховая езда d6+, стрельба d6+, уличное чутьё d6+, выживание d6+, выслеживание d6+.*

Техасские рейнджеры охраняют закон и порядок на территории южных штатов. Это закалённые бойцы, которые ловят беглых преступников, грабителей, дезертиров и шпионов на просторах Высоких равнин и в других областях Конфедерации. «Эпитафия Тумстоуна» заявляет, что Техасские рейнджеры, как и Агентство, помимо борьбы с преступностью, заняты поисками сверхъестественного. Но это лишь сказки, разве нет?

Рейнджеры всегда начинают службу в звании рядового, а позже могут дослужиться до повышения.

Рядовой рейнджер получает значок (дающий +2 к *харизме*, когда он имеет дело с теми, кто подчиняется ему по статусу, и распространяющий его юрисдикцию на всех мирных граждан Конфедерации), экземпляр книги «Беглецы от закона Конфедерации» из свода законов КША (даёт +2 к проверкам *общедоступных знаний*, связанных с законами) и общее указание, в какую сторону направляться.

Оплата труда рейнджеров немного выше, чем у сотрудников Агентства, но предполагается, что рейнджер любого звания способен справиться с любым делом без посторонней помощи. Как говорит старая пословица: «Одно дело — один рейнджер».

Выполнив задание, будь то поимка преступников или что-то более необычное, рейнджер докладывает о его завершении. Маршал совешает проверку *повышения* по соответствующей таблице, стр. 62.

Звания рейнджеров

Звание	**Оклад**
Рядовой	$43
Капрал	$45
Сержант	$52
Старший сержант	$60
Второй лейтенант	$130
Первый лейтенант	$135
Капитан	$140
Майор	$194
Подполковник	$206
Полковник	$237

Если ты решил стать техасским рейнджером, открой стр. 108 и узнай больше об этой организации. Но сначала спроси Маршала, не возражает ли он, чтобы ты получил свой значок.

Потусторонние черты

Баловень судьбы

Требования: *дикая карта, закалённый.*

За этим парнем (или девушкой) словно кто-то приглядывает. Госпожа Удача улыбается ему, как бы ни обернулись дела.

Один раз за игровую встречу он может потратить одну фишку любого цвета так, как если бы это была синяя фишка. Черту *баловень судьбы* можно выбрать несколько раз, но не более одного на каждый ранг. Когда ты снова её выбираешь, твой герой получает возможность потратить ещё одну фишку за сессию, как описано выше.

Глоток мужества

Требования: *новичок, выносливость d8+.*

Как бы её ни называли: жидкий хлеб, ослиная моча или же старый добрый виски — выпивка оказывает на твоего героя потрясающее влияние. Прими на душу пару добрых глотков, и тебя будет практически не остановить. На следующий раунд после того, как персонаж выпил по крайней мере стакан крепкого алкоголя (три стакана пива, два — вина), его *выносливость* (а, следовательно, и *стойкость*) повышается на одну *ступень*, и он может игнорировать штрафы от одного *ранения* (суммируется с другими чертами подобного рода).

Этот эффект держится один час и никак не влияет на работу мозга, ловкость и другие функции тела. Если персонаж ставит своей целью напиться, он сохраняет вышеописанные преимущества, но при этом до конца пьянки и ещё на d6 часов после её завершения на все его проверки *смекалки* и *ловкости* налагается штраф –2.

Примета

Требования: *новичок, дикая карта.*

Эту черту можно выбрать только во время создания персонажа (кроме случаев, когда у него есть основания «открыть» в себе дремлющие способности уже в процессе игры).

Люди на Таинственном Западе суеверны, они верят слухам, приметам и бабкиным сказкам. Но иногда случается, что приметы и суеверия несут в себе зерно истины. Не все досужие россказни непременно лживы. Вот послушай-ка, что говорят о людях, рождённых в определённый день…

Ты можешь выбрать одно особенное событие, связанное с рождением твоего персонажа — необычное обстоятельство или день. Что бы ты ни выбрал, персонаж получает связанную с этим событием особенность, которую можно активировать, потратив фишку любого цвета. Если у тебя нет фишек, использовать особенность нельзя.

Дитя упавшей звезды

Во время рождения твоего героя небо озарил метеор или комета. Многие верят, что ему уготована судьба великого предводителя. В начале каждой битвы ты можешь потратить белую фишку, чтобы увеличить радиус влияния твоих *лидерских* черт на расстояние, равное значению характера твоего героя. Красная фишка увеличивает базовую дистанцию вдвое, синяя — вчетверо. Этот эффект сохраняется до конца битвы.

Дитя бури

Ты родился во время бушующего шторма. Среди людей бытует поверье, что страх над тобой не властен. Если герой тратит белую фишку, чтобы пройти проверку храбрости заново, он игнорирует все штрафы за исключением местного уровня страха. Потративший красную фишку игнорирует все штрафы, даже уровень страха. Кроме того, воспользовавшись синей фишкой, он может позволить пройти проверку храбрости заново всем (включая себя самого) в пределах дистанции, равной значению его характера. При этих проверках игнорируются все штрафы кроме уровня страха.

Незаконнорождённый

Его называют ублюдком — в прямом смысле этого слова. Не «злобным мерзавцем» или «гнусным типом», а тем, кто он и есть. Его родители не состояли в браке. Возможно, он даже не знает, кто его отец. Говорят, что такой человек способен видеть незримое.

Потратив фишку, персонаж способен увидеть невидимых существ (или тех, кто умеет сливаться с фоном благодаря сверхъестественным способностям).

Перевёрнутый

Есть поверье, что ребёнок, родившийся ножками вперёд, обладает чудесной способностью исцелять раны.

Твой герой — именно такой человек. Он может потратить фишку, чтобы совершить *великое исцеление*. Чтобы использовать эту *силу*, он не должен проходить проверки и всегда автоматически получает один успех (то есть, вылечивает ровно одно ранение).

Рождественский подарок

Ребёнок, появившийся на свет в Рождество, наделён исключительной защитой от сверхъестественных сил, если те исходят от злых духов. Поэтому твой герой может взять как *мистический дар* только *вуду*, *чудеса* или *шаманизм*. Если у тебя другой *мистический дар*, эта примета тебе не подходит, возьми другую.

Когда герой является целью любого другого *мистического дара*, он может потратить фишку, чтобы отменить воздействие *силы* на себя, а также заставить противника, использующего эту *силу*, пройти проверку *характера (–4)*. Если тот провалит проверку, он окажется в шоке.

Рождённый в День всех святых

Поговаривают, что Джек Фонарь, Король Хэллоуина, благоволит тем, кто рождён в ночь его праздника, и дарует им способность яснее видеть путь в мире сверхъестественного.

Выбрав эту примету, твой персонаж может взять в качестве *мистического дара* только *магию, руны* или *безумную науку*. Если ты хочешь выбрать другой *мистический дар*, придётся брать другую примету.

Безумный учёный, рождённый в День всех святых, может потратить одну фишку и пройти проверку *характера*, когда он выбирает черту *новая сила*. В случае успеха он не страдает от помешательства (см. подробности в «Книге Маршала»).

Картёжник, взявший эту особенность, может потратить одну фишку и пройти проверку *характера*, чтобы избежать расплаты, когда он собирает комбинацию в покере для своих чар (см. «Книгу Маршала»). В случае успеха он оказывается в шоке, а при подъёме герою удаётся полностью избежать скверных последствий.

Седьмой сын

Твой герой рождён для славы и величия, его имя войдёт в легенды и будет греметь по всему Дикому Западу.

У твоего персонажа есть дар управлять судьбой. Когда в его присутствии кто-то использует фишку, ты можешь потратить фишку того же цвета, чтобы отменить эффект первой.

Хранимый духами

Ещё до его рождения к персонажу привязался обитатель Земель Охоты, который оберегает его с того самого момента и по сей день. Шаманы называют их «духами-хранителями», чудотворцы считают этих существ ангелами свыше или святыми-покровителями, а колдуны вуду нарекают избранного счастливчика «лошадью» какого-нибудь из лоа. Обладатели врождённого таланта к магии получают силу напрямую от маниту, и за сомнительную природу могущества их иногда называют «ураганами».

Выбери силу, доступную одному из мистических даров (магия, чудеса, вуду, шаманизм) в зависимости от того, какой дух помогает твоему персонажу. Раз за игровую встречу ты можешь потратить фишку для того, чтобы активировать эту силу. Белая фишка даёт твоему персонажу 5 пунктов силы, красная — d6+5 (и не позволяет Маршалу тянуть фишку из банка), а синяя — 2d6+5. Золотая фишка предоставляет столько же пунктов силы, сколько и синяя, но при этом персонаж получает +2 ко всем попыткам применить силу. В любом случае для того, чтобы обратиться к своему дару, персонаж должен пройти проверку *характера*. Он может пользоваться этой силой столько раз, сколько позволит количество полученных пунктов силы (ни на что другое их расходовать нельзя). Духи не станут постоянно находиться близ избранного, поэтому пункты силы исчезают по одному в час. Все непотраченные пункты силы теряются в конце игровой встречи.

В связи с непредсказуемостью маниту избранные ими персонажи-ураганы рискуют куда больше других хранимых духами. Если при попытке применить силу герой сталкивается с *осложнением (1)*, то над силой получает контроль маниту. В этом случае, если сила была атакующей, урон получит кто-то из союзников избранного, а любое благословение снизойдёт на самого опасного противника в пределах досягаемости силы.

Нюх на руду

Требования: *новичок, характер d8, внимание d6.*

Шестое чувство, логические рассуждения, а то и простое везение — что-то позволяет твоему герою отыскивать залежи призрачной руды и прочих ископаемых (золота, серебра и т. д.). Он не лозоходец, но если воздух уже коснулся руды, то герой находит залежи буквально по запаху. Для него не составит труда моментально отыскать торговца призрачной рудой в незнакомом городке. Единственный недостаток — люди, таким образом «настроенные» на призрачную руду, часто кажутся добропорядочным гражданам несколько странными.

Любая проверка *расследования*, *внимания* или *уличного чутья,* направленная на поиски призрачной руды, получает модификатор +4. Также персонажи, обладающие этой чертой, получают +2 к проверкам сопротивления заражению «рудной лихорадкой» и к проверкам исцеления от от этой болезни.

Стреляный воробей

Требования: *ветеран, истинное мужество, храбрость d8+.*

Во время войны армия ежедневно идёт рука об руку с такими кровавыми ужасами, что гражданские и представить не в силах. После всего, что пережил этот солдат, рокот пушечных залпов для него привычен как стрекот сверчков в ночи. Возможно, он до конца жизни будет просыпаться в холодном поту, но напугать его наяву — задача не из лёгких. Если герою с этой чертой придётся совершить проверку по таблице страха, он вычитает из результата 2 — у искалеченной психики тоже есть свои преимущества.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЧЕРТЫ

Быстр, как молния

Требования: *легенда, стремительный, ловкость d10+.*

Когда твой герой выхватывает пушку, другие не успевают и глазом моргнуть, не то что достать своё оружие. Говорят, что он самый быстрый стрелок на Диком Западе. Мы не знаем, правда это или нет, но он действительно быстр, очень быстр.

Всякий раз, когда твой герой получает карту меньше 10 при определении инициативы, считай, что он вытянул десятку той же масти.

Воззри — конь блед...

Требования: *легенда.*

У Одинокого рейнджера был Сильвер, у Зорро — Торнадо. Твоя лошадь ничуть не уступает им!

Может быть, это жеребец, которого ты только что укротил. Или верный пони, который всюду с тобой со времён его и твоей юности. Так или иначе, у твоей лошади есть что-то особенное — личность, характер, называй как хочешь.

Возьми характеристики своей лошади из книги правил «Дневник авантюриста» (смотри там «боевую лошадь») с тем лишь различием, что она получает особенность *бесстрашный* и черту *шестое чувство*.

И ещё твоя лошадь является *дикой картой*. У неё есть собственные фишки, и она способна делать всё, что могут *дикие карты*.

Если твой верный конь умрёт, ты не получаешь нового. Чтобы обзавестись ещё одним таким же особенным скакуном, ты должен ещё раз взять эту черту.

Правая рука Дьявола

Требования: *легенда; стрельба, драка или метание d10+.*

Твой герой скор на руку в перестрелке и известен повсюду как безжалостный боец. Его называют правой рукой дьявола (или левой, если он левша). У него есть особое оружие — твой герой сроднился с ним настолько, что оно сделалось его частью и обрело мистические свойства, будто их связала сама судьба.

Это оружие (не вид оружия, а один конкретный экземпляр) наносит дополнительные повреждения. Увеличь урон оружия на одну соответствующую игральную кость. Например, карабин Спенсера (обычный урон 2d8), выбранный для этой черты, наносит 3d8 урона.

Эта черта связана с конкретной единицей оружия — если ты утратишь свой карабин, то теряешь и черту, а тот, кто заберёт твою пушку, получает её со всеми мистическими свойствами, исходящими от этой черты.

Проклятый

Требования: *легенда, репутация.*

Старые стрелки не умирают, они лишь... Ну ладно, умирают, и ничего приятного в этом нет.

Но к твоему персонажу — ветерану многих славных перестрелок и легенде мистического Дикого Запада — это не относится. Если он умрёт, он вернётся обратно.

Возьми эту черту, если ты терпеть не можешь, когда твои планы на будущее прерывает что-то настолько банальное, как смерть.

Если твой герой убит, он тут же возвращается из мёртвых в обличье *меченого* (учти, что к самоубийцам это не относится). Как скоро он оживёт, зависит от Маршала и от сюжета игры. Может быть, сразу, а может быть, и после того, как над ним проведут заупокойную службу. В «Книге Маршала» об этом рассказано подробнее.

Смерть — это только начало, приятель!

PV
2000

ТОВАРЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

Старый добрый шестизарядник в кобуре. Винтовка системы Винчестера. Добрая лошадь и прочное седло. Вот то, что тебе совершенно необходимо.

Другие товары на продажу? Колода карт, ящик динамита? Вот что я скажу, приятель. Найти, где тебе продадут всё нужное, — дело нехитрое. Посложнее будет отыскать торговца, который не стремится тебя надуть.

В этой главе мы расскажем, что ты можешь купить и чего это будет тебе стоить.

Как было сказано в предыдущей части книги, твой герой начинает игру с 250 долларами на руках. Всё, что тебе нужно из вещей, придётся купить.

Денег не так уж и много, верно? Есть два способа их потратить с умом. Первый — заплатить полную стоимость по списку в этой главе и не знать горя со своими покупками. Второй — купить товар со скидкой, на распродаже или в сомнительной лавке на окраине. Помнишь поговорку «скупой платит дважды»? Как поступить — решать тебе и только тебе!

ТОВАРЫ ПО ДЕШЁВКЕ

Почти всё, что перечислено в списке товаров, можно купить дешевле. Исключение — цена за услуги.

Повседневные товары, которые продаются по дешёвке, видали лучшие дни. Одежда — поношенная и рваная, шляпа — безнадёжно мятая (а то и с дырками от пуль), колода карт — засаленная и с загнутыми углами, так что тебя не пустят с ней играть ни в одно приличное заведение. Возникнут ли из-за этого сложности? Смотря по ситуации, амиго. Что-то сойдёт за милую душу, что-то бросится в глаза окружающим, а что-то навлечёт большие неприятности. И никогда заранее не знаешь, что именно!

Уценённое снаряжение обойдётся в половину от обычной стоимости, но это касается только вещей, перечисленных дальше.

Если у такого снаряжения нет недостатков, оно будет продаваться почти за полную цену.

Купленное за полцены оружие, сёдла, инструменты — всё, что твой герой может использовать при проверках характеристик, — подводит его, если он при проверке соответствующего навыка сталкивается с *осложнением* так же, как если бы у него наличествовал изъян *кривые руки*.

Например, томагавк может развалиться прямо в руках именно в тот момент, когда ты намереваешься огреть им какого-нибудь мерзавца.

Если ты уже взял изъян *кривые руки*, а потом сэкономил, купив уценённое снаряжение… Что же, удачи, амиго. Приобретённое по дешёвке барахло будет подводить тебя вдвое чаще, когда при проверках возможно *осложнение (1, 2)*.

Купленный тобой предмет, который не играет роли в проверках параметров, может влиять на отношение окружающих к твоему персонажу. Мятый пыльный плащ отлично сгодится, когда ты едешь верхом через прерию. Но если заявишься в нём туда, где собралось изысканное общество, вряд ли тебя примут с радостью.

Если от предмета зависит реакция окружающих, персонаж получает штраф –1 к *харизме*. Когда таких предметов несколько, штрафы складываются, но нельзя получить суммарный штраф более –2 за уценённое снаряжение, сколько бы его ни было.

Пример: *Патрик О'Бранд купил у барыги в переулке плащ с обтрёпанными рукавами и шляпу неопределённого цвета. Они пре-*

красно служили ему, пока он держался вдали от пышных собраний. Но на балу у мэра он получит штраф –2 к харизме. Если Патрик купил ещё и ботинки, которые разваливаются на ходу, он не получит –3 к харизме за одежду (но если он наденет на бал новую шляпу, а плащ и ботинки не поменяет, то у него останется штраф –2, поскольку на нём два уценённых предмета одежды).

ПРОДАЁМ ТОВАРЫ

Во время приключений ты можешь заполучить вещи, которые тебе не слишком-то нужны.

Повседневные предметы легко продать или обменять. Более редкие или опасные, например, оружие или золотые слитки сбыть с рук не так просто.

Один-два таких предмета можно продать за полную цену, надо только найти правильного покупателя. А если ты просто принёс барахло в лавку, не жди, что торговец заплатит ту же цену, по которой ты купил бы у него эти товары.

Ему тоже надо на чём-то зарабатывать, в конце концов.

Когда ты пытаешься продать большую партию нелегальных товаров, оружия или драгоценностей, будь готов, что у служителей закона появятся к тебе вопросы. Те самые вопросы, на которые никто не хочет отвечать по доброй воле.

Успешная проверка *уличного чутья*, когда ты находишься в городе средней величины (или более крупном), означает, что тебе удастся сбыть всё за четверть от цены продажи. Подъём при проверке — удача с тобой, амиго, ты получишь на руки половину от цены продажи. Такую проверку можно проходить раз в неделю.

ЛОШАДИ ЗА ПОЛЦЕНЫ

Бывают времена, когда в кармане почти пусто, и денег на стоящую лошадь не наскрести. Вот ты и задумываешься, не навестить ли барышника на окраине города — того, кто готов за твои жалкие центы продать тебе животину о четырёх ногах, вроде как годную под седло. В конце концов, это ведь лучше, чем тащиться пешком?

У лошади, купленной за полцены, помимо обычных параметров, будет два мелких изъяна или один крупный. Изъяны выбирает Маршал. Да-да, покупаешь лошадь, а потом узнаёшь, что тебе досталась дряхлая кляча, упрямая кобыла или злобный и непокорный жеребец. За что платил, то и получишь.

Решил сэкономить? Или слишком беден, чтобы купить хорошую лошадь? Риск входит в сделку.

Маршал, мы знаем, тебе не терпится обрушить на игроков все возможные последствия их выбора но постарайся всё же не слишком увлекаться. Вряд ли эта лошадь окажется безграмотной или пожелает следовать Старым путям. Выбирая изъяны, учитывай, что это всё-таки лошадь!

ОПИСАНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Большинство предметов в списке товаров и снаряжения не требует дополнительных объяснений. Мы приводим описание вещей, назначение или способ использования которых может быть не вполне очевиден.

Верёвка (20 ярдов): эта верёвка может выдержать вес в 300 фунтов. За каждые 50 фунтов нагрузки сверх этого ты должен бросать d6 раз в минуту, и так всё время, пока не уберёшь дополнительную нагрузку. Если выпадет 1, верёвка порвётся.

Волок: кочующие племена перевозят свои пожитки с помощью волоков — это обтянутая кожами деревянная рама без колёс и с упряжью. На волок можно погрузить до 400 фунтов груза, однако лошадь с ним совершенно точно не сможет идти быстро.

Динамит: динамит можно покупать отдельными шашками или целыми ящиками. В ящике обычно 24 шашки. В таблице оружия указано, что происходит, когда ты взрываешь заряд из нескольких шашек. Опытный подрывник может связать вместе до восьми шашек и сделать метательную гранату. Если значение урона для определённого количества шашек не указано, добавь +1 урона за каждую дополнительную шашку сверх базового значения из таблицы. Например, 3 шашки динамита наносят 3d6+1 урона, а в остальном эффекты точно те же, что у заряда из двух шашек. Семь шашек нанесут 4d6+3 урона, а в остальном всё так же, как для заряда из четырёх.

Взрыв динамита сразу же вызывает детонацию других зарядов динамита в его пределах. Рассчитывайте урон от суммарного числа зарядов в зоне взрыва. Если одновременно детонирует и взрывается более восьми динамитных шашек, то для тех, что сверх восьми, нужно совершить отдельную проверку урона. Восемь и более динамитных шашек, взрывающихся одновременно, считаются *тяжёлым оружием*.

Когда применяешь это правило, совмести центр первого шаблона с эпицентром изначального взрыва, а центры остальных шаблонов расположи там, где находились дополнительные заряды взрывчатки. Это может привести к цепочке взрывов, когда всё новые заряды оказываются в зоне поражения. Если это произошло… что же, постарайся не лопнуть от злорадного смеха.

Пример: *Алекс швыряет в Патрика заряд из четырёх динамитных шашек, не зная, что в седельных сумках у Патрика спрятано ещё десять таких же. И тут взрываются все четырнадцать! Поскольку их больше восьми, это две отдельные проверки урона — первая за первые восемь шашек, и она наносит 5d6 урона в зоне, определяемой большим шаблоном, вторая — за оставшиеся шесть, которые наносят 4d6+2 урона в пределах среднего шаблона. Если бы шашек в сумме было восемнадцать, проверок урона было бы три: за первые восемь, за вторые восемь и за оставшиеся две.*

Кирка: кирка — так себе оружие, слишком тяжёлое и несбалансированное. Решил драться киркой? Тебе потребуется *сила* d8 и более, и даже тогда у тебя будет штраф −1 к *защите* и проверкам *драки*. Кирка наносит *сила+d6* урона.

Кобура для быстрого выхватывания: эта кобура сделана так, чтобы позволять её владельцу мгновенно выхватывать оружие. У тебя именно такая? Если ты хочешь выхватить пушку и выстрелить в тот же раунд, то на выхватывание пушки налагается штраф −1 (а не −2). Любые другие дополнительные действия дают штраф −2, как обычно.

Краги: две отдельные штанины из прочной кожи, которые надевают поверх обычных брюк, чтобы ехать верхом. Краги защищают твои ноги и штаны от потёртостей. Они дают +1 к проверке *верховой езды* при определении уровня усталости.

Лампа: освещает круг радиусом 4 клетки. Одной пинты масла достаточно, чтобы лампа горела в течение трёх часов. Если лампу уронить, она с вероятностью 50% разобьётся, а в одном случае из шести разлившееся масло подожжёт горючие предметы.

Налучье с колчаном: в этом традиционном элементе индейского снаряжения совмещены чехол под лук и колчан. В саадаке умещаются один лук и 10 стрел.

Нитроглицерин: жидкая взрывчатка, из которой делают динамит. Взрывается от любого чиха. Если ты таскаешь с собой, скажем, бутыль с нитроглицерином и получаешь *глаза змеи* при любой проверке *ловкости*, нитроглицерин тут же взрывается. Урон считай таким образом, как если бы в тебя бросили ёмкость с нитроглицерином.

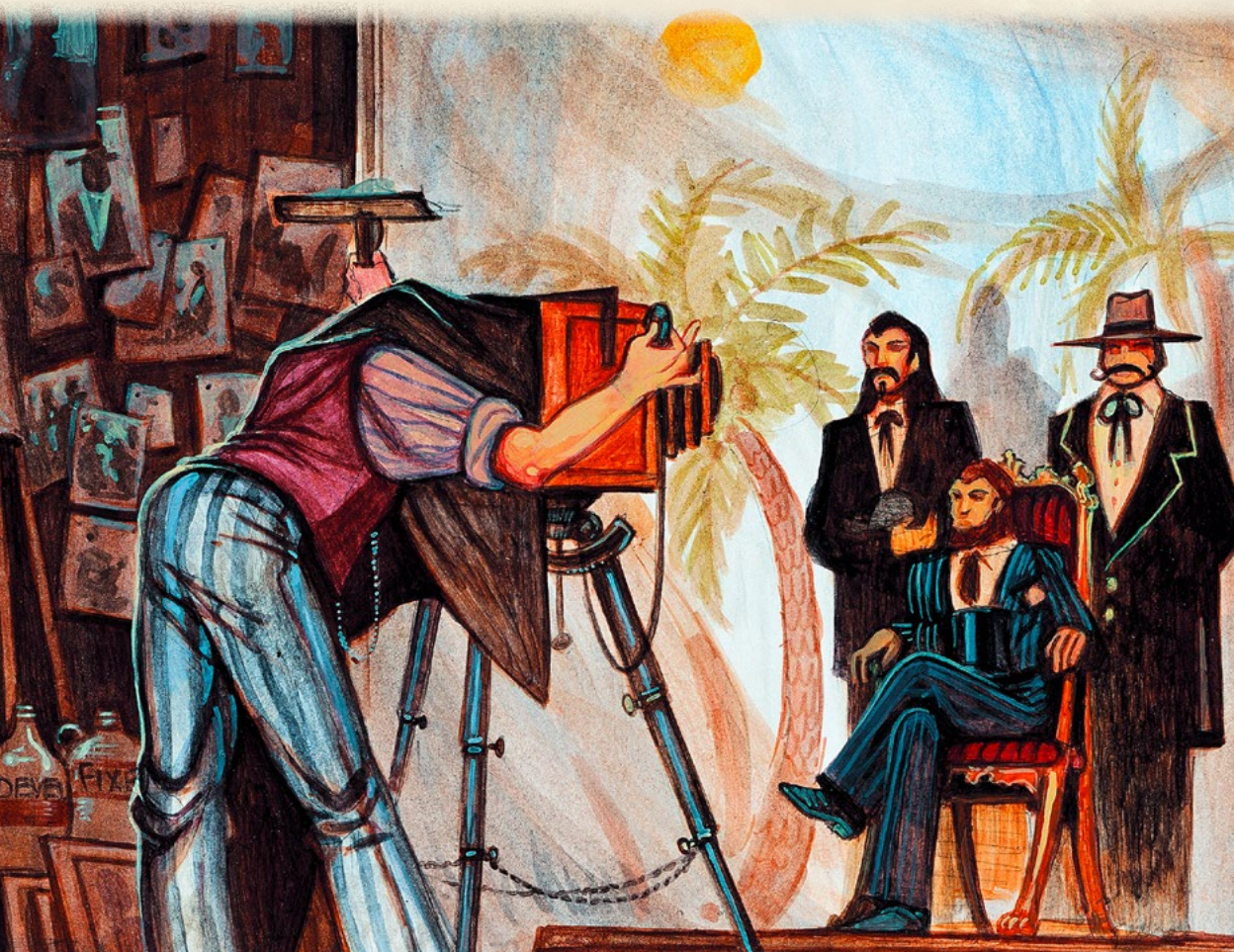
Отмычки: если ты решил взломать замок, а отмычек у тебя нет, всё равно смело взламывай! Со штрафом –2 к проверке.

Пейотль: бутоны кактуса, среди индейцев известного как пейотль, — это сильный галлюциноген. Некоторые шаманы применяют его для расширения сознания и лучшего восприятия, когда используют силу *видение*. Персонаж, съевший бутон пейотля, получает +1 к проверкам *знахарства* при попытке применить силы *связь с миром духов* или *видение*, но при этом на все его проверки, связанные со *смекалкой* или *ловкостью*, в течение 2d6 часов налагается штраф –2.

Ритуальная маска: церемониальные головные уборы, изображающие лица предков, народных героев или духов, используются многими племенами и культурами при проведении религиозных обрядов.

Сменный барабан: специальный захват с патронами для револьвера. Позволяет перезаряжать револьвер так же быстро, как если бы у тебя была черта *быстрая перезарядка*. Очевидно, что патроны в захват нужно вставить заранее.

Снегоступы: эта обувь может показаться забавной ковбоям, которых ещё не заставала врасплох вьюга, но те, кому доводилось путешествовать зимой, знают им цену. Пара снегоступов отменяет штрафы за глубокий снег (см. «Книгу Маршала»).



Типи: эти большие пирамидальные палатки используются индейцами Равнин многие столетия. Они представляют из себя каркас из шестов, связанных у верхних концов, на который натянут полог из расписанных шкур. Внутри разводится костёр, дым которого свободно выходит через отверстие у верхушки. В одном типи могут с комфортом разместиться восемь спящих, но в случае крайней необходимости внутрь запросто набивается до двенадцати человек.

Топор лесоруба: топор на длинном топорище, предназначенный для того, чтобы валить деревья и обрубать сучья. Оружие из него весьма неудобное. Если ты всё-таки решил им драться, то потребуется *сила* d8. Урон *сила*+d6, топор является двуручным оружием. Если при проверке драки ты сталкиваешься с *осложнением (1)*, ты попадаешь по себе самому. *Глаза змеи*? Ещё больше не повезло, приятель. Считай урон, как если бы ты получил подъём при атаке.

Топорик (плотницкий): если применяешь топорик как оружие, он наносит урон *сила*+d4.

Фотоаппарат: старомодная фотокамера на треноге. Ты ставишь её, накрываешься чёрной тканью и обещаешь всем, что сейчас вылетит птичка. Те, кого ты снимаешь, должны несколько минут сидеть неподвижно, иначе снимок не получится. Помни, что это не фотокамера «Эпитафия», которая позволяет снимать движущиеся объекты.

ОРУЖИЕ

Английский пистолет-кинжал Вессона образца 1840 года: лезвие ножа выдвигается между стволами этого оружия и наносит урон *сила+d4*.

«Бантлайн», он же кольт Бантлайна: эта модель кольта «миротворца» была сделана по специальному заказу для Неда Бантлайна, писателя, автора «десятицентовых романов». Отличается шестнадцатидюймовым стволом, снабжена кобурой-прикладом. Бантлайн заказал на фабрике Кольта ограниченное количество таких револьверов и дарил их известным людям на Западе. Купить «бантлайн» почти невозможно. Либо заказывай его у Кольта (фабрика в Нью-Джерси охотно сделает тебе такой за 500 долларов), либо попытайся «унаследовать» от предыдущего владельца, если тот не прикончит тебя раньше. В списке стрелков, у которых имеется «бантлайн», есть такие имена как Уайетт Эрп и Бэт Мастерсон, так что заказать на фабрике — более мудрое решение.

Из-за длинного ствола «бантлайны» почти невозможно быстро выхватить. Черта *быстрая реакция* и кобура для скоростного выхватывания не дают своих обычных преимуществ.

Бола или лассо: с помощью этого оружия можно выполнить *уловку* против *ловкости*, используя навык *драки* (для лассо) или *метания* (для бола). Успех означает, что у противника штраф –2 к *защите* до начала его следующего хода. При успехе с подъёмом противник распластывается, получает штраф –2 к *защите* и оказывается в шоке.

Карабин (или револьвер) Ле Ма: у этого необычного оружия под винтовочным или револьверным стволом расположен ещё один ствол — обрез 16-го калибра. Переключатель перемещает курок между стволами, так что можно переключаться между ними свободным действием.

Кнут: если владелец оружия получает подъём при атаке, она не наносит дополнительного урона d6. Вместо этого жертва получает штраф –2 к *защите* до начала своего следующего хода.

Оружие системы Гатлинга: винтовки, дробовики и револьверы Гатлинга повсеместно встречались на полях сражений Гражданской войны. У них есть дурное свойство — их легко заклинивает. Если, стреляя очередью, ковбой выкинет больше единиц чем любых других значений при проверке *стрельбы*, оружие заклинивает, и оно не будет функционировать, пока не выполнена успешная проверка *ремонта*. В остальных случаях попадания и промахи считаются как обычно.

Спортивная винтовка Эванса: этот многозарядный карабин использует особые патроны калибра .44, которые делаются только производителем оружия. Купить эти патроны на Западе не так-то просто, но их можно заказать у оружейной компании. Доставка занимает около трёх недель.

Щиты: индейцы делают свои щиты, натягивая шкуру на деревянный каркас, который потом носят на руках для защиты. Большинство щитов богато украшается племенной и религиозной символикой. Малый щит добавляет +1 к *защите*, средний — +1 к *защите* и +1 к *броне* при проверках урона от дистанционных атак. В связи с их непрочной конструкцией малые щиты обладают *стойкостью* 6, а средние — *стойкостью* 8. Любой из них можно разрушить при помощи дробящего или рубящего оружия.

Месячный заработок специалиста

Профессия	*Оклад*	*Профессия*	*Оклад*
Банковский клерк	$150	Наёмный стрелок	$100–250
Бармен	$140	Объездчик лошадей	$120
Владелец лавки (выручка)	от $500	Оружейник	$120
Врач (коновал)	$160	Официант *(включая чаевые)*	$40
Врач (костоправ)	$160	Охранник (тюремный)	$100
Врач (хирург)	$170	Оценщик	$120
Вышибала в салуне	$60	Плотник	$120
Глава страховой компании	$1000	Подрывник	$200
Гробовщик	$160	Репортёр	$80
Законник: маршал	$100	Священник (путешествующий)	$25
Законник: помощник маршала	$60	Священник (с церковью)	$40
Законник: помощник шерифа	$80	Скаут (гражданский)	$200
Законник: тех. рейнджер	см. стр. 63	Солдат армии	см. стр. 61
Законник: фед. маршал США	$165	Судья (верховный суд)	$1000
Законник: шериф	$140	Судья (выездной)	$500
Землемер	$140	Судья (окружной)	$200
Извозчик	$160	Танцовщица *(5-25¢ за танец)*	$75
Инженер	$160	Телеграфист	$120
Капитан парохода	$700	Управляющий ранчо	$180
Ковбой	$100	Учитель в сельской школе	$30
Кузнец	$120	Чернорабочий	$100
Машинист поезда	$600	Шахтёр	$80
Машинистка	$32	Шлюха *($1–25 за клиента)*	$200

Недвижимость и мебель

Позиция	*Цена*
Городская недвижимость	
Дом *(само строение)*	$800
Маленький дом	$500
Дом с магазином	$1000
Салун *(само строение)*	$2500
Земля под строение	$30
Главная улица	$200
Перекрёстки/выгодные места	$500
Земля на фронтире	
Город (место под ~100 домов)	$400
Большое ранчо	$100
Ферма	$20

Предмет	*Вес*	*Цена*
Мебель		
Диван	240	$25
Кресло-качалка	10	$6
Кровать	100	$10
Плита	300	$40
Сейф	2000	$80
Сервант	120	$25
Скамья	100	$10
Стол (обеденный)	160	$40
Стол (письменный)	120	$60
Стул	10	$4
Сундук	100	$5
Шкаф (платяной)	80	$15

Обычные предметы

Товар	Цена[1]	Вес[2]
Одежда		
Брюки/юбка	$2	2
Костюм/платье *(выходной)*	$15	6
Краги	$4	6
Лонг-джонсы	$2	2
Мокасины	$2	—
Пальто *(зимнее)*	$15	3
Плащ походный	$10	4
Рубаха из оленьей кожи	$3	1
Рубашка/блуза *(выходная)*	$3	1
Рубашка/блуза *(рабочая)*	$1	1
Сапоги	$8	4
Туфли/ботинки	$2	1
Чулки шёлковые	$1	—
Шляпы, головные уборы		
Головной убор из перьев	$5	—
Сомбреро	$3.50	—
Чепец	$2	—
Шляпа-дерби	$1.50	—
Шляпа-стетсон	$5	—
Шляпа-федора	$3	—
Взрывчатые вещества		
Бикфордов шнур *(за фут)*	5¢	1/50
Взрыватель	$10	10
Детонационный кабель *(за 50 футов)*	$2.50	1
Динамит *(1 шашка)*	$3	1
Динамит *(ящик, 24 шашки)*	$65	30
Капсюль-детонатор	$1	—
Нитроглицерин *(за пинту, 2 связанные бутылки)*	$2.50	1
Щиты		
Боевой щит *(большой щит)*	$20	10
Шаманский бубен *(малый щит)*	$10	6

Товар	Цена[1]	Вес[2]
Еда и напитки		
Бекон *(сушёный)*	15¢	1
Дешёвый ресторан		
Обычная еда	25¢	—
Дорогой ресторан		
Завтрак	50¢	—
Обед	25¢	—
Ужин	$1	—
Кофе *(2 жестянки)*	25¢	1
Походная кухня *(полная)*	$6	80
Котелок *(½ галлона)*	50¢	1
Сковорода	50¢	4
Походный рацион *(дневной)*	50¢	3
Походный рацион *(неделя)*	$3	10
Чай *(коробка)*	50¢	0,5
Спиртные напитки		
Вино		
Бутылка	$5–7	4
Бокал	25–70¢	—
Дешёвое пойло *(вероятно виски)*		
Бутылка	$2	4
Шот	10¢	—
Качественная выпивка *(виски)*		
Бутылка	$5	4
Шот	25¢	—
Пиво *(стакан)*	5¢	—
Оружейные принадлежности		
Кобура (обычная)	$3	1
Быстрого выхватывания	$11	1
Налучье с колчаном	$3	3
Оружейный ремень	$2	1
Патронташ *(для ружья)*	25¢	—
Сменный барабан	$3	1
Чехол для винтовки	$3	0,5

1: В этой таблице указана полная цена на обычные предметы хорошего качества. Дешёвые товары можно купить за 50% этой цены, но вы получаете ровно то, за что платите: рано или поздно они вас подведут (см. страницу 69).

2: Все величины указаны в имперской системе для сохранения атмосферы (см. стр. 27), поэтому для определения нагрузки используется сила персонажа, умноженная на 5 (или 8, если есть черта бугай).

Обычные предметы

Товар	Цена	Вес
Прочее снаряжение		
Барабан	$8	6
Верёвка *(50 футов)*	$5	8
Волок	$12	—
Гармошка губная	50¢	—
Гитара	$8	6
Горшок глиняный	$1–10	8
Жезл для ку	$6	1
Золото *(1 унция)*	$5	—
Карты игральные	25¢	—
Кирка	$2	12
Корзина плетёная	$2	2
Лампа	$2.50	4
Лопата	$1.50	5
Масло ламповое *(галлон)*	10¢	6
Мешок спальный	$4	10
Молоток	50¢	2
Напильник	25¢	1
Наручники	$3.50	3
Одеяло	$3	5
Отмычки	$50	1
Очки	$5	—
Пейотль, 6 почек	$5	—
Посуда походная	$2	3
Проволока колючая *(1 фут)*	2¢	0,1
Ритуальная маска	$5–15	3
Руда призрачная *(1 фунт)*	$100	1
Рюкзак	$2	3
Сверло, бур	$2	2
Серебро *(1 унция)*	$1	—
Сигара	5¢	—
Сковорода чугунная	50¢	5
Снегоступы	$10	4
Спички *(100 штук в коробке)*	50¢	0,25
Табак		
Жевательный *(жестянка)*	50¢	1
Курительный *(кисет)*	50¢	1
Типи	$15	—
Топор лесоруба	$2	5
Топорик *(плотницкий)*	$1	2.5
Трубка курительная	$2	0,75
Флейта	$10	2
Фляжка *(полная/пустая)*	$1	5 (1)
Фотоаппарат	$3	5
Фотопластинка	$1	0,5
Часы золотые	$10	0,5
Часы обычные	$2.50	0,5
Транспорт		
Билет на дилижанс *(за 1 милю)*	10¢	—
Билет на поезд *(за 1милю)*	5¢	—
Билет на речной пароход *(за милю)*	5¢	—
Коляска *(фаэтон, кабриолет)*	$200	—
Лошадь	$150	—
Мул	$50	—
Пролётка	$75	—
Седельные сумки	$5	5
Седло	$25	30
Фургон	$200	—
Услуги		
Бритьё и стрижка	25¢	—
Ванна	$1	—
Врач:		
Вызов на дом	$5	—
Приём в кабинете	$3	—
Комната *(за сутки)*		
Высококлассный отель	$6	—
Дешёвая гостиница	$2	—
Ночлежка	$1.5	—
Похороны	$5	—
Согреть постель с девочкой	$25	—
Куртизанка	$75	—
Мужской эскорт	$30	—
Стойло *(за сутки)*	25¢	—
Загон для телеги	25¢	—
Сфотографироваться	$10	—
Телеграмма *(за слово)*	5¢	—

Огнестрельное и метательное оружие

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Цена*	*Вес*	*Обойма*	*Режим*	*МС*	*Примечания*
Автоматическое									
Пулемёт Гатлинга (.45)	24/48/96	2d8	2	$1,500	40	100	авто 3	—	стационарное
Карабины									
Карабин Ле Ма (.42)	20/40/80	2d8	1	$35	9	9	1В	—	см. описание
& дробовик (16)	12/24/48	1–3d6	—	—	—	1	1В	—	ПЗ 1, дробовик
Спенсер (.56)	20/40/80	2d8	2	$25	8	7	1В	—	—
Шарп '55 (.57)	20/40/80	2d8+1	2	$8	8	1	1В	—	ПЗ 2
Дерринджеры и пеппербоксы									
Английский Дерринджер 1840 г. (.36)	4/8/16	2d4+1	1	$5	1	8	1В	—	ПЗ 2; потайное
Бульдог (.44)	3/6/12	2d6	1	$12	1,5	5	1В; 2В	—	потайное
Двойной Дерринджер Ремингтона (.41)	5/10/20	2d6	1	$8	0,5	2	1В	—	потайное
Карманный Кольт 1849 (.31)	4/8/16	2d4+1	1	$5	0,5	5	1В	—	потайное
Кольт Дерринджер (.41)	4/8/16	2d6	1	$4	0,5	1	1В	—	потайное
Пеппербокс Рупертуса (.22)	5/10/20	2d4+1	—	$6	1	8	1В	—	—
Пистолет-кинжал Вессона (.41)	5/10/20	2d6	1	$6	1	2	1В	—	см. описание
Револьверы одиночного действия									
Армейский Кольт '60 (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$15	3	6	1В; 6В	—	—
Гризвальд и Ганнисон (.36)	10/20/40	2d6	1	$8	3	6	1В; 6В	—	ПЗ 2
Кольт «Драгун» (.44)	10/20/40	2d6+1	1	$11	4	6	1В; 6В	d6	—
Кольт «Миротворец» (.45)	12/24/48	2d6+1	1	$17	2	6	1В; 6В	—	—
Кольт «Уолкер» (.44)	12/24/48	2d8	1	$12	5	6	1В; 6В	d8	ПЗ 2
Кольт Бантлайна (.45)	15/30/60	2d6+1	1	$500	3	6	1В; 6В	—	—
Ле Ма (.40)	12/24/48	2d6	1	$25	4	9	1В; 6В	d6	—
& дробовик (16)	4/8/16	1–3d6	—	—	—	1	1В	d6	дробовик, ПЗ 1
Семизарядник Мура (.32)	12/24/48	2d6	1	$13	2	7	1В; 6В	—	—
Смит-Вессон №3 (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$13	3	6	1В; 6В	—	экстрактор
Флотский Кольт (.36)	10/20/40	2d6	1	$10	2,5	6	1В; 6В	—	—
Револьверы двойного действия									
Армейский Кольт '77 (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$18	2,5	6	1В; 2В	—	—
Бомон-Адамс (.36)	12/24/48	2d6	1	$10	2,5	5	1В; 2В	—	—
Веблей К.И.П. (.45)	10/20/40	2d6+1	1	$18	2	6	1В; 2В	—	—
Кольт «Громовержец» (.41)	12/24/48	2d6	1	$14	2	6	1В; 2В	—	—
Кольт «Молния» (.38)	10/20/40	2d6	1	$13	2	6	1В; 2В	—	—
Кольт «Фронтир» (.32-20)	10/20/40	2d4+1	1	$8	1,5	6	1В; 2В	—	—
Револьвер Старра (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$11	3	6	1В; 2В	—	ПЗ 2

ББ — бронебойность. **МШ**, **СШ**, **БШ** — малый/средний/большой шаблон. **МС** —минимальная сила.
1В — одиночный выстрел. **2В** — двойной выстрел, **6В** — веерная стрельба. **ПЗ** — перезарядка.
Экстрактор — для этого оружия можно купить *сменный барабан*. Отсутствие этой пометки означает, что конструкция оружия вынуждает заряжать патроны поштучно, не допуская единовременного извлечения гильз.
Потайное — небольшое оружие, которое налагает штраф –2 на проверки *внимания* при попытках его обнаружить.

Огнестрельное и метательное оружие

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Цена*	*Вес*	*Обойма*	*Режим*	*МС*	*Примечания*
Винтовки									
Баллард '72 (.56)	24/48/96	2d10	2	$24	11	1	1В	—	ПЗ 2
Баллард Экспресс (.50)	22/44/88	2d10	2	$30	11	11	1В	d8	—
Винчестер '73 (.44-40)	22/44/88	2d8	2	$25	7	15	1В	d6	—
Винчестер '76 (.45)	24/48/96	2d8	2	$40	7	15	1В	—	—
Кольт-Патерсон Модель '36 (.69)	24/48/96	2d10	2	$25	12	7	1В	d8	ПЗ 2
Миссисипи 1841 (.54)	24/48/96	2d10	2	$16	8	1	1В	—	ПЗ 2
Револьверная винтовка Кольта (.56)	24/48/96	2d8+1	2	$24	11	5	1В	d6	ПЗ 2
Ремингтон '73 (.44-90)	24/48/96	2d8+1	2	$20	7	1	1В	d6	—
Спортивная винтовка Эванса (.44)	24/48/96	2d8	2	$30	12	34	1В	—	уникальные патроны
Спрингфилд '66 (.58)	24/48/96	2d10	2	$8	9	1	1В	d6	ПЗ 2
Шарпс Биг 50 (.50)	30/60/120	2d10	2	$20	10	1	1В	d8	—
Энфилд (.58)	15/30/60	2d10	2	$12	9	1	1В	—	ПЗ 2
Ружья (12 калибр)									
Двустволка	12/24/48	1–3d6	—	$35	8	2	1В	—	двустволка; дробовик
Двустволка (обрез)	6/12/24	1–3d6	—	$35	5	2	1В	—	двустволка; дробовик
Многозарядное ружьё Винчестера	12/24/48	1–3d6	—	$35	8	4	1В	d6	дробовик
Одноствольное (простое)	12/24/48	1–3d6	—	$25	6	1	1В	—	дробовик
Револьверное ружьё Кольта	12/24/48	1–3d6	—	$45	10	5	1В	d6	дробовик
Оружие системы Гатлинга									
Винтовка (.45)	24/48/96	2d8	2	$1200	13	12	авто 2	d6	—
Дробовик	12/24/48	1–3d6	—	$1500	15	12	авто 2	d8	дробовик
Револьвер (.45)	12/24/48	2d6+1	1	$800	5	12	авто 2	—	—
Другое дистанционное оружие									
Бола	4/8/16	сила+1	—	$3	.5	1	1В	—	см. описание
Лук	12/24/48	2d6	—	$3	2	1	1В	—	—
Взрывчатка									
1 динамитная шашка	4/8/16	2d6	—	$3	0,5	1	—	—	МШ
2 динамитные шашки	4/8/16	3d6	—	$6	1	1	—	—	МШ
4 динамитные шашки	3/6/12	4d6	—	$12	2	1	—	—	СШ
8 динамитных шашек	2/4/8	5d6	4	$24	4	1	—	—	БШ; тяж. ор.
Нитроглицерин *(8 унций в бутылке)*	4/8/16	3d6	—	$1.25	0,5	1	—	—	БШ

ББ — бронебойность. **МШ**, **СШ**, **БШ** — малый/средний/большой шаблон. **МС** —минимальная сила.
1В — одиночный выстрел. **2В** — двойной выстрел, **6В** — веерная стрельба. **ПЗ** — перезарядка.
Последствия *осложнений (1)* при стрельбе из **оружия системы Гатлинга** см. на стр. 74 и 89.

Холодное оружие

Название	*Урон*	*Вес*	*Цена*	*Примечания*
Боевая дубинка	сила+d6	3	$3	—
Дубинка	сила+d4	1	—	—
Кастет	сила+d4	1	$1	—
Кнут	сила+d4	2	$10	защита –1; дальность +2; см. описание
Копьё	сила+d6	5	$3	защита +1; дальность 1; двуручное
Лассо	–	3	$4	защита –1; дальность +2; см. описание
Нож	сила+d4	1	$2	—
Нож «Боуи»	сила+d4+1	2	$4	ББ 1
Рапира	сила+d4	3	$10	защита +1
Сабля	сила+d6	4	$15	—
Томагавк	сила+d6	4	$3	—
Шипованная дубинка	сила+d8	6	$8	ББ 2; защита –1; двуручное

Боеприпасы

Название	*Кол-во*	*Вес*	*Цена*
Стрелы	20	1/5	$2
Револьверные патроны (.22-.38)	50	3/50	$2
Револьверные патроны (.40-.50)	50	5/50	$3
Винтовочные патроны (.38-.52)	50	6/50	$4
Винтовочные патроны (.56+)	50	8/50	$5
Порох, пуля и пыж	20	4/20	$1
Капсюли-детонаторы	60	1/60	50¢
Патроны для ружья	20	2/20	$2

Капсюльное оружие

Это устаревший вид огнестрельного оружия, который можно назвать надёжным и скорострельным только в сравнении с кремнёвыми пистолетами и аркебузами. Ему на смену повсюду приходят современные модели, заряжаемые унитарными патронами с гильзой. Однако капсюльные ружья и револьверы ещё не окончательно ушли со сцены, и тебе вполне могут такое продать, а то и подстрелить тебя из него.

Шаровая пуля и капсюль с порохом заряжаются по отдельности (шомполом через дуло или, позже, у револьверов, специальным рычагом запрессовывая пулю в камору барабана). Времени на перезарядку это требует больше, чем современные патроны и обоймы, поэтому у такого оружия время перезарядки 2 (на каждый заряд!). Всё оружие в таблицах, у которого указано время перезарядки 2, является капсюльным.

Осторожнее с этим антиквариатом, амиго. Заряжать его слишком уж долго. Свяжись с таким, и рано или поздно поймёшь: втянуть тебя в неприятности оно может, а вытащить из них — вряд ли.

Gulach 98

ВСЕ НА БОРТ!

Существует множество способов раздобыть судно (или иной транспорт). Самый честный — купить или оформить с командой чартерный договор. Арендовать сложнее — по разным причинам находится немного дельцов, готовых сдавать посудины в аренду сухопутным крысам в самых опасных водах на свете. Если повезёт, ты можешь унаследовать корабль или просто наткнуться на ничейную посудину во время странствий. Конечно, такое случается нечасто. Скорее уж ты всё-таки потом и кровью скопишь деньжат и купишь себе кораблик.

Конечно, можно купить судно по-дешёвке, но тут уж начинается обычная для таких случаев лотерея. Подобные устройства всегда обладают своими чудными особенностями и теми же преимуществами и недостатками, как и любые другие товары по сниженным ценам (см. стр. 69).

ЧАРТЕР

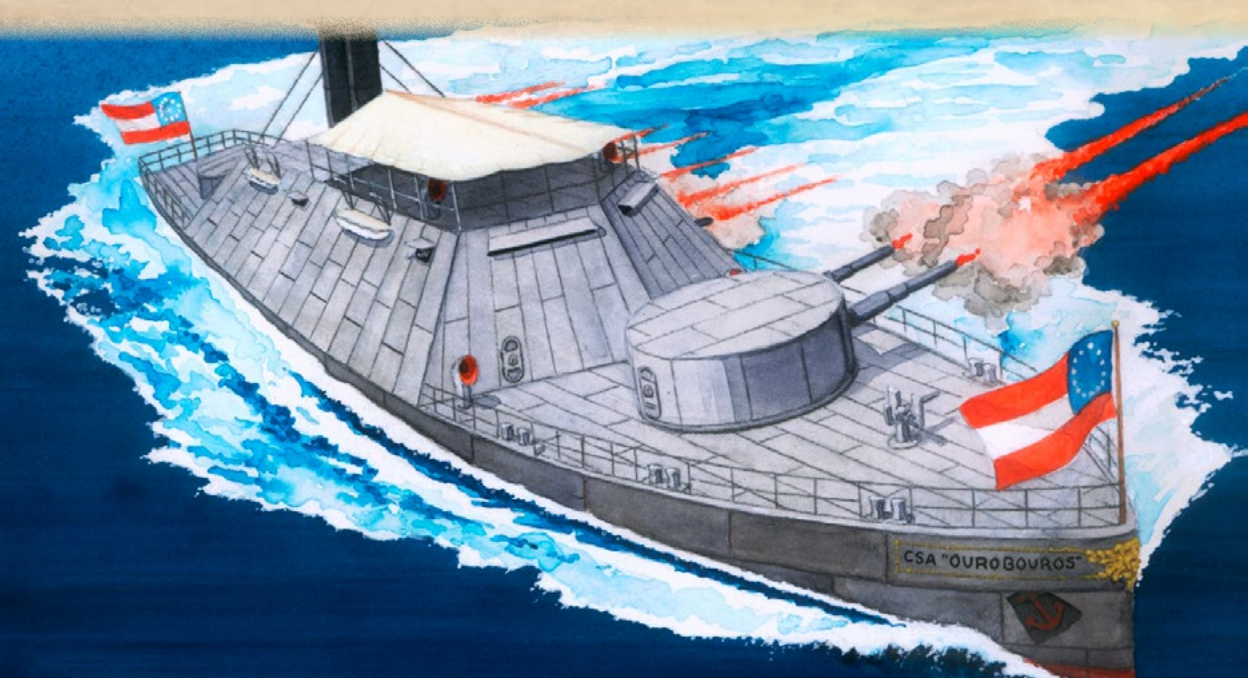
Зафрахтовать судно с командой выйдет дешевле, но всё же будет стоить денег. К тому же герои получат в нагрузку толпу матросов, вечно сующих носы не в своё дело.

Обычная плата равна одному проценту стоимости судна в день (просто убери два нуля), плюс стоимость топлива. Так, чартерный паровой баркас будет стоить $20 долларов в день, а на большей части территории Великого Лабиринта — $100. Опытный шкипер имеет полное право удвоить цену. Какой-нибудь растяпа может и скидку сделать, но за такими вечно нужен глаз да глаз.

ЛОДКИ И ПРОЧЕЕ

Большая часть кораблей на фронтире использует призрачную руду. После нескольких ярких и громких сбоев кто-то решил попробовать упростить конструкцию парового котла морского судна. Это неожиданно сильно повысило общую безопасность и до того всех впечатлило, что с тех пор все паровые двигатели морских судов начали собирать по упрощённым схемам. Короче говоря, ни одно из этих судов не может пострадать от неполадки, хотя технически все они являются дьявольскими машинами. Не волнуйся, амиго, — в Мёртвых Землях и без того навалом опасностей!

Чтобы рассчитать расстояние, которое судно пройдёт за полный день (восемь часов), умножь его *предельную скорость* на 5, — это и будет пройденный путь в милях. К примеру, проверенная каньонная яхта в состоянии покрыть полторы сотни миль за восемь часов странствий по Лабиринту. Непогода и прочие опасности могут повлиять на этот результат, так что будь начеку.



Баржа

Баржи используются для перевозки больших объёмов сыпучего груза вроде призрачной руды. Баржа не имеет собственного двигателя, и её требуется толкать либо тянуть с помощью другого судна (см. буксир). Баржи не слишком маневренны и плохо приспособлены к самостоятельному плаванью, так что по большей части их можно встретить в тихих водах основных судоходных каньонов Лабиринта. Корпус обладает бронёй +3. Все критические попадания по барже во время боя поражают команду либо ходовую часть (таблица *критических попаданий*, «Дневник авантюриста»).

Стандартное вооружение: большинство барж не оснащают орудиями во время перевозки грузов. На порожней барже может быть установлено любое мыслимое оружие, доступное экипажу. У Горняков имеется множество «боевых барж», которые они используют в областях, где часто встречаются пираты. На барже возводится самая натуральная плавучая крепость со стенами, стрелковыми галереями и орудийными портами. Даже самые наглые из Каньонных Крыс дважды подумают, прежде чем свяжутся с таким кораблём. Тяжело бронированные и вооружённые баржи также часто используются в качестве постов сбора пошлины, для уверенности, что деньги сохранятся в целости.

Примечания: +50% к потреблению топлива; штраф −2 на проверки *судовождения*; −1 к ускорению и предельной скорости.

Броненосец

Эти корабли были разработаны для условий Лабиринта и потому значительно уступают размерами своим океанским собратьям, при этом превосходя их маневренностью. Тяжёлая броня и низкая осадка делают их уязвимыми к течениям Лабиринта. Значительная часть этих кораблей находится под контролем трёх флотов, однако над некоторыми реют флаги железнодорожных компаний.

Стандартное вооружение: обычно на такие корабли устанавливают три дульнозарядные пушки по правому и левому бортам, а также по одной на носу и корме. Орудий может быть и больше.

Буксир

Это короткий и низко сидящий в воде кораблик с двигателем-переростком. Не слишком шустрый, но мощный. На палубе небольшая надстройка для команды, а управление осуществляется из башенки, что позволяет шкиперу свободно видеть всё судно.

Буксиры используют для транспортировки рудных барж и иногда, чтобы помогать неповоротливым грузовым судам выйти из гавани.

Каждая полностью загруженная баржа налагает штраф −2 на проверки *судовождения* того, кто правит буксиром, уменьшает ускорение и предельную скорость на 1 и увеличивает потребление топлива на 50%. Для порожних барж эти модификаторы уменьшаются вдвое (с округлением вниз).

У Горняков есть несколько буксиров, которые таскают их боевые баржи, описанные ранее. Вряд ли тебе понравится зрелище одного из них, ползущего прямо к твоему городу. Сложно представить более явный признак близящихся неприятностей.

Стандартное вооружение: большинство буксиров несут какое-нибудь вооружение для защиты барж. Чаще всего это гатлинги на крыше, а также пушки на носу и корме. Команды буксиров обычно тоже неплохо вооружены.

Грузовое судно

Это океанские суда для перевозки самых разных грузов. Те из них, что бороздят воды Лабиринта, обычно доставляют провиант и товары в побережные порты либо отбывают с трюмами, забитыми рудой.

Малые грузовые суда достаточно маневренны, чтобы покидать основные каньоны и обслуживать удалённые поселения на вершинах мез. Большинство из них несут на палубах несколь-

ко паровых баркасов, с помощью которых доставляют товары в города за особенно извилистыми и узкими ущельями.

Крупные грузовые суда служат тем же целям, что их меньшие собратья, но им не достаёт скорости и маневренности, чтобы покидать крупные каньоны. Эти суда заходят в Лост-Энджелс и Шэн Фэн, а также ведут торговлю в нескольких крупных городах, расположенных вдоль Западного и Северного каньонов.

Стандартное вооружение: большинство малых грузовых судов несёт один или два гатлинга для защиты. Также на них часто устанавливают одну пушку.

Крупные грузовые суда вооружены не менее чем парой гатлингов. Для них также характерно иметь по паре пушек вдоль левого и правого борта, и ещё по одной на носу и корме, хотя размеры судна позволяют установить и куда больше орудий — было бы желание. Суда, проводящие много времени за пределами Лабиринта, вооружаются серьёзнее — обычно за счёт увеличения количества гатлингов.

Канонерка

Эти вооружённые патрульные корабли встречаются во всех трёх флотах, которые сейчас сражаются за контроль над Лабиринтом. В руках гражданских их тоже немало — Горняки и железнодорожные бароны владеют приличным количеством. И хотя канонерка не сравнится в быстроходности и маневренности с каньонной яхтой, она остаётся простой и надёжной машиной.

Стандартное вооружение: минимальное вооружение канонерки — пара гатлингов по бокам, а также по два орудия на правом и левом борту. На многих также устанавливается дополнительный кормовой гатлинг и «охотничье» орудие на носу.

«Горняки»

Ассоциация Горнодобытчиков Лабиринта и Окрестностей — или просто «Горняки», — это картель магнатов грузоперевозок, самопровозглашённый властный орган регулирования добычи призрачной руды. Иными словами, только Горняки могут официально закреплять за старателями новые участки для добычи, а также в их руках единственный легальный путь экспорта ископаемых со всей территории Великого Лабиринта.

Каньонная яхта

Каньонная яхта — это судно, специально разработанное для условий Лабиринта компанией «Смит и Робардс». Яхта весьма быстроходна и оснащена парой независимых гребных колёс. Они могут вращаться в противоположных направлениях, позволяя кораблю в буквальном смысле разворачиваться на месте.

Яхта обладает открытой задней палубой с пассажирскими скамьями и частично закрытой кабиной управления. Также имеется помещение для груза или коек в небольшом носовом трюме.

Стандартное вооружение: те, кто сумел разжиться одной из эти крошек, обычно считает необходимым защищать свою собственность. Один или два гатлинга — в порядке вещей. Полностью «заряженная» каньонная яхта, только что со стапелей фабрик Смита и Робардса, обычно оснащена одним орудием и тремя паровыми гатлингами.

Кинжальный катер

Быстрый и маневренный корабль, способный стремительно сблизиться с противником для абордажа. По сути это просто корпус и двигатель, так что абордажная команда, ждущая на задней палубе, весьма уязвима и открыта всем ветрам.

Стандартное вооружение: обычно команда вооружается множеством пистолей, мечей или ножей, порой встречаются ручные картечницы — всё с расчётом на ближний бой. Иногда в команду включают парочку снайперов, чтобы отстреливать вражеских канониров, если те рискнут высунуться. На борту катера на время абордажа остаётся коман-

Суда

Название	*Уск/ПС*	*Стойкость*	*Команда*	*Цена*	*Расход* [1]
Баржа	0/0	13 (3)	2+100	$1000	см. описание
Броненосец	5/15	18 (7)	12+20	$100000	1 на 10 миль
Буксир	5/10	12 (2)	4+10	$10000	1 на 25 миль
Грузовое судно (малое)	4/10	13 (3)	6+14	$30000	1 на 25 миль
Грузовое судно (крупное)	2/5	16 (5)	12+28	$75000	1 на 10 миль
Канонерка	8/20	12 (2)	8+10	$40000	1 на 30 миль
Каньонная яхта	10/30	10 (2)	3+5	$15000	1 на 30 миль
Кинжальный катер	20/40	8 (2)	2+13	$5000	1 на 50 миль
Паровой баркас	4/10	8 (2)	1+7	$2000	1 на 40 миль
Паровой плот	20/40	5 (1)	1+1	$3000	1 на 80 миль

1: количество фунтов призрачной руды на количество пройденных миль

да из двух человек. Один управляет судном, второй становится за гатлинг, установленном на правом борту.

Паровой баркас

Это один из самых распространённых типов судов на западном побережье, добротная рабочая лошадка. Размерами она примерно со шлюпку, в движение её приводит небольшой паровой двигатель.

Многие шахтёрские поселения располагают хотя бы одним таким судёнышком, чтобы плавать за провиантом и доставлять добытые ископаемые на борт судов-сборщиков Горняков.

Стандартное вооружение: обычно только личное оружие команды и пассажиров. В некоторых случаях можно установить гатлинг на нос.

Паровой плот

Одно из последних предложений «Смита и Робардса» паровой плот мгновенно набрал популярность в Лабиринте. Это паровой двигатель на призрачной руде, установленный на большой понтон. Два мощных пропеллера гонят конструкцию по воде. Команда располагается на понтоне перед двигателем.

Морское вооружение

Механическая торпеда

Цена: *$2000 (за торпедный аппарат)*

Механические торпеды позволяют кораблям атаковать водные цели с большей дистанции, чем это позволяют гатлинги или ручное оружие. Каньонные яхты, канонерки и прочие корабли могут использовать торпеды, если снаряжены пусковыми торпедными аппаратами.

Сама торпеда — это полный взрывчатки длинный цилиндр, толкаемый сквозь толщу воды винтовым механическим мотором. Снаряд взрывается при столкновении с целью и обычно наносит невероятный ущерб. Несколько торпед, запущенных одновременно, могут посеять настоящий хаос.

Впрочем, стоит соблюдать осторожность. Требуются хорошие познания в геометрии и физике (или хотя бы твёрдая рука), чтобы запускать этих смертоносных рыбок на дальние дистанции. Если при проверке *стрельбы* герой столкнулся с *осложнением*, происходит механический сбой, и торпеда выходит из строя. В случае критического провала торпеда взрывается прямо в аппарате, нанося полный урон кораблю, от чего также детонирует вся взрывчатка в радиусе действия.

Осторожный шкипер может пройти проверку *судовождения (–4)*, чтобы попытаться избежать столкновения с приближающейся торпедой. Если торпед несколько, для уклонения от каждой требуется отдельная проверка.

Мины

«Смит и Робардс» производит три модели морских мин: зацепные, якорные и глубинные бомбы. Чтобы установить мину, требуется успех при проверке *ремонта*. Если при этой проверке герой сталкивается с *осложнением*, мина отказывает и не работает. В случае критического провала мина детонирует во время установки, нанося полный урон сапёру и всем в пределах радиуса взрыва.

Зацепные мины: разработаны для крепления к корпусу вражеского корабля. Мину необходимо прижать к поверхности, после чего она выпускает пружинные шипы и закрепляется на месте. Счётчик времени (выставляется до закрепления мины) позволяет сапёру покинуть область поражения до взрыва.

Якорные мины: созданы для установки барьеров против вражеских кораблей. Мина соединена цепью с тяжёлым якорем. Длина цепи позволяет регулировать глубину, на которой устанавливается мина. Мина активируется через минуту после того, как оказывается в воде. Длинные стержни выдвигаются со всех её сторон. Если на любой из этих стержней оказать давление с усилием больше пяти фунтов, происходит немедленный взрыв.

Глубинные бомбы: разработаны для противодействия подводным угрозам. Бомба оснащена специальным детонатором, чувствительным к водяному давлению. Если бросить снаряд в воду, он погрузится до заданной глубины, после чего взорвётся.

Морское вооружение

Название	*Дальность*	*Урон*	*ББ*	*Шаблон*	*Цена*	*Примечания*
Механическая торпеда	30/60/90	4d8+2	10	большой	$500	тяж. ор.
Зацепная мина	—	4d6	15	средний	$150	тяж. ор.
Якорная мина	—	4d6	10	большой	$100	тяж. ор.
Глубинная бомба	—	4d6	10	большой	$200	тяж. ор.

Остальное тяжёлое оружие, включая корабельные пушки и артиллерию, можно использовать согласно таблицам из «Дневника авантюриста», учитывая год производства.

ДЬЯВОЛЬСКИЕ МАШИНЫ

Хотя многое из перечисленного выше оружия и находится на передовом крае современных технологий, все эти вещи ни в какое сравнение не идут с творениями изобретателей, называющих себя «Новыми учёными» и создающих механизмы, работающие на энергии призрачной руды.

Несмотря на невероятную эффективность этих новомодных устройств, многие называют их «дьявольскими машинами», и всё потому, что механизмы эти склонны разваливаться на части, взрываться и ломаться, и обычно в тот самый момент, когда хозяину позарез нужно, чтобы они работали. Изобретателям не нравится это название, но оно тем не менее прижилось.

Великое множество дьявольских машин (по крайней мере тех, что видны широкой публике) создаётся в мастерских известнейшей компании Смита и Робардса. Покупатели могут заказать эти удивительные машины, и их привезут прямо к порогу, а то и «в поле» экстренной курьерской доставкой.

АГРЕГАТЫ И ДЬЯВОЛЬСКИЕ МАШИНЫ

В терминологии Новой науки есть один важный нюанс.

«Агрегаты» — это устройства, наспех собранные безумным учёным прямо на месте.

«Дьявольские машины» — это механизмы, в которые вложены месяцы или даже годы исследований в лаборатории и материалы, полученные в плавильных печах или созданные вручную опытными мастерами-ремесленниками. Их можно купить у изобретательской фирмы, такой как «Смит и Робардс», их могут разработать и создать безумные учёные, или же их можно найти в частной коллекции изобретателя-одиночки.

Сходным образом дела обстоят в алхимии: сомнительного рода составы, приготовленные в лаборатории по всем правилам, называют эликсирами. Те, что созданы «на коленке» учёным, взявшим себе черту *алхимия* (см. стр. 130), именуют зельями.

НЕПОЛАДКИ

Из-за нестабильности призрачной руды и слишком большой спешки в изготовлении устройств неполадки на Диком Западе происходят не так, как описано в «Дневнике авантюриста». Когда персонаж, использующий агрегат или дьявольскую машину, сталкивается с *осложнением* при проверке *безумной науки* или другого соответствующего устройству навыка, этот агрегат или машина ломается. Зрелищно. Агрегаты взрываются, выпускают облака вонючего газа, — словом, наносят ущерб окружающим на 2d6 урона в пределах среднего шаблона. Дьявольские машины же зачастую ещё более опасны, и в их описании содержатся особые результаты неполадок.

Тебе кажется, что это чертовски непредсказуемо? Ты совершенно прав, так и есть! Главное, не забывай, что ты всегда можешь потратить фишку, чтобы получить другой результат. Это отменяет *осложнение* и даёт тебе второй шанс избежать большого взрыва (разумеется, если ты не получишь *осложнение* ещё раз, но ты же не можешь быть настолько неудачником, правда?).

Вне зависимости от специфики неполадки, поломанное устройство непригодно к использованию до тех пор, пока его не починят, что обычно требует 2d6 часов и проверки навыка *ремонта*, пройденной кем-то, кто обладает чертой *мистический дар (безумная наука)*.

ПОКУПКА ДЬЯВОЛЬСКИХ МАШИН

Несмотря на очевидную опасность этого дела, многие храбрые (или безнадёжно глупые) стрелки используют дьявольские машины и эликсиры, чтобы получить преимущество в бою. Хотя эти предметы и нельзя купить в обычной скобяной

лавке или аптеке, их можно заказать напрямую у «Смита и Робардса». Их головной офис расположен в Солт-Лейк-Сити, штат Юта, а склады находятся в Денвере, Додже и Вирджинии. Эти склады, впрочем, не продают «с прилавка» и не привечают посетителей, все покупки придётся заказывать из головного офиса. «Смит и Робардс» требуют оплаты вперёд, и доставка обычно занимает около недели (или двух до Додж-Сити) поездом. Также доставка может быть произведена при помощи орнитоптера или самоходной повозки прямо «в поле», что обойдётся тебе в лишний доллар за каждый фунт доставленного груза (минимум 1000 долларов), и она обычно занимает не более 2d8 часов.

Так как на разработку и создание этих устройств могут понадобиться месяцы и даже годы, «Смит и Робардс» не принимают спецзаказов.

КАТАЛОГ "СМИТА И РОБАРДСА"

Предметы из этого списка чаще всего заказывают на заводах Смита и Робардса.

Бронежилет

Цена: *$1800.*

«Смит и Робардс» производят модель бронежилета, не только защищающую от выстрелов из большинства винтовок и револьверов, но и лёгкую настолько, что её можно носить в летнюю жару. Жилет усилен стружкой из призрачной руды, которая обеспечивает модификатор +2 к *стойкости*. И при этом он весит всего 10 фунтов. Можно купить и более тяжёлую модель бронежилета, которая даёт +4 к *стойкости*, но и весит вдвое больше — 20 фунтов. Тот и другой жилет защищают лишь торс. Чтобы снять или надеть жилет, нужно потратить одно действие.

Неполадка: среди товаров «Смита и Робардса» бронежилет — один из самых безопасных и предсказуемых. Тем не менее, несчастливые случайности всё же происходят и с ним. Если при проверке на прочность ты получишь критический провал, урон приводит к воспламенению призрачной руды, нанося тебе, 2d10 урона немедленно и ещё 2d6 урона каждый раунд, пока ты не снимешь жилет.

Влагостойкий динамит

Цена: *$10/шашка.*

Этот динамит специально обработан воском и секретными добавками, чтобы влага не влияла на его функциональность. Он работает с обычным детонационным проводом, что позволяет поместить заряды под воду и удалиться на безопасное расстояние. В безнадёжных случаях можно использовать особый запальный шнур, который будет гореть даже под водой, но поджечь его всё равно требуется на возду-

хе (а у пловца остаётся не так уж много времени, чтобы покинуть зону взрыва). В остальном это динамит как динамит.

Неполадка: если при проверке смекалки герой получил *осложнение*, заряд не взрывается. В случае критического провала заряд детонирует в момент установки, нанося полный урон подрывнику.

Гирокоптер

Цена: *$8000.*

Тем, кого больше интересует скорость путешествия, чем комфорт, «Смит и Робардс» могут предложить потрясающее устройство — гирокоптер. Это винтовой летательный аппарат, работающий на энергии пара. Паровой котёл приводит в движение маршевый пропеллер, который тянет гирокоптер вперёд. Поток воздуха, возникающий при движении, вращает лопасти большого подъёмного винта и поднимает механизм в небо. Места в нём достаточно, чтобы перевозить двух человек.

Ускорение/ПС: 15/30;
стойкость: 8 (2); **команда:** 2;

Примечания: в сложных условиях на проверку пилотирования налагается штраф –2; одного фунта призрачной руды хватает примерно на 50 миль полёта.

Неполадка: если при проверке *пилотирования* произошло *осложнение (1)*, паровой котёл, работающий на призрачной руде, взрывается, нанося 3d10 урона всему, что окажется в пределах большого шаблона (включая экипаж гирокоптера и сам аппарат). Если взрыв происходит в воздухе, не забудь добавить урон от падения!

Детектор призрачной руды

Цена: *$2500.*

Этот детектор — чрезвычайно сложное и невероятно дорогое устройство, которое анализирует содержание в атмосфере частиц призрачной руды.

Успешная проверка *безумной науки* обнаруживает присутствие призрачной руды в радиусе ста ярдов. Подъём позволяет увеличить точность детектора до 50 ярдов и уменьшает штраф к последующей проверке *внимания* до –2.

Проверка *внимания (–4)* даёт возможность обнаружить местонахождение призрачной руды. Ты можешь проходить эти проверки по одному разу в день, чтобы чтобы попытаться отыскать выходы призрачной руды на поверхность. Впоследствии можно будет разрабатывать жилу.

Неполадка: если при проверке *безумной науки* произошло *осложнение (1)*, устройство даёт ложные результаты, обнаруживая призрачную руду везде, где бы ни находился владелец.

Огнемёт

Цена: *$2000.*

Огнемёты «Смита и Робардса» работают по обычным правилам для огнемётов из «Дневника авантюриста». Заряда в них хватает на 30 выстрелов. Хитроумный маркетинговый ход «Смита и Робардса» состоит в том, чтобы предлагать собственную зажигательную смесь для перезарядки огнемёта. Или покупай у них, или рискуй, что баллон взорвётся, если перезаряжаешь чем попало. Горючая смесь, купленная у производителя, обойдётся в 90 долларов за полный баллон.

Неполадка: если при проверке *стрельбы* произошло *осложнение (1)*, огнемёт взрывается, наносит 3d10 урона всему, что окажется в пределах среднего шаблона и поджигает все горючие материалы в этой области (см. правила по возгоранию в «Дневнике авантюриста»)! Если используется горючая смесь Смита и Робардса, то неполадка случается только при критическом провале.

Оружие системы Гатлинга (личное)

Цена: *различная.*

Оружие системы Гатлинга становится всё более популярной покупкой среди жителей Дикого Запада. Широко известно, что Агентство выдаёт такое оружие своим сотрудникам. Детальное описание смотри в таблицах оружия.

Неполадка: если при проверке *стрельбы* произошло *осложнение (1)*, это значит, что стрелок не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Считай это огнём на подавление про-

тив всех вокруг в пределах большого шаблона с центром на стрелке. Оружие не может ранить больше жертв, чем в нём осталось патронов.

Пилюли "Быстрее молнии"

Цена: *$75 за дозу.*

Изготовленные специально для стрелков, которым нужно преимущество в бою, эти пилюли стимулируют нервную систему, заметно ускоряя импульсы и даруя герою сверхъестественную скорость реакции.

Если персонаж, находящийся под воздействием этих пилюль, вытягивает восьмёрку или меньше при определении инициативы в бою, он может тянуть карту ещё раз и выбрать лучшее значение из двух. Эффект длится до тех пор, пока персонаж не вытянет джокер, или до конца боя.

«Неполадка»: бракованные пилюли замедляют реакцию. За каждую принятую дозу пилюль персонаж должен пройти проверку *выносливости*. Если при этом произошло *осложнение (1)*, он не получает вышеуказанного преимущества, а вместо этого вынужден тянуть две карты при определении инициативы и использовать худшую.

Если у героя есть черты, влияющие на инициативу, — они не действуют. Эффект длится до тех пор, пока персонаж не вытянет джокер, или до конца боя.

Паровой экипаж

Цена: *$1500.*

Когда мормоны основали Солт-Лейк-Сити, они обнаружили, что окружающие его соляные равнины кишат гремучниками. Путешествие через эти опасные земли было одним из самых тяжких испытаний, выпавших на их долю. В 1870 профессор Дариус Хельстромм посетил Солт-Лейк-Сити и открыл его обитателям секрет своего нового изобретения — парового экипажа.

Эта паровая безлошадная повозка позволяет промчаться через соляные равнины в мгновение ока. Она плохо ведёт себя на пересечённой местности и бесполезна в гористых районах, но когда она движется по равнине, то вполне способна обогнать лошадь на длинной дистанции.

Эти машины получили такую известность, что бандиты Невады и других равнинных районов начали использовать их для налётов на поезда. Наиболее отчаянные из этих проходимцев даже устанавливают пулемёты Гатлинга на своих паровых повозках.

Ускорение/ПС: 5/15;

стойкость: 10 (3); **команда:** 4;

Примечания: на проверку *вождения* в сложных условиях налагается штраф –2; одного фунта призрачной руды хватает примерно на 60 миль поездки.

Неполадка: если при проверке *вождения* произошло *осложнение (1)*, паровой котёл, работающий на призрачной руде, взрывается, нанося 3d10 урона всему, что окажется в пределах большого шаблона (включая всех, кто находится в экипаже, и само устройство).

Ракетный ранец

Цена: *$2100.*

«Бизоны», 10-й кавалерийский полк армии США, размещённый в форте Апач, штат Нью-Мексико, постоянно подвергался атакам апачей. Листая последний каталог «Смита и Робардса», командир полка заметил эту новинку инженерной мысли и немедленно заказал пять штук на свои личные сбережения. Отобрав лучших бойцов в своём подразделении, он выделил им эти ранцы, и впоследствии отряд стал известен как «Летающие бизоны».

Ракетный ранец обладает грузоподъёмностью в 300 фунтов (плюс собственный вес) и работает до 20 минут на одном куске призрачной руды весом в фунт. Когда запал подожжён, от него загорается стержень из призрачной руды в центре ранца, который начинает подогревать воду в котле. Пар, выходящий из ранца, поднимает «пилота» в воздух, при этом скорость взлёта можно контролировать, спуская излишки пара при помощи больших клапанов по обе стороны ранца.

Шаг ранца равен 20, при этом вертикальный подъём происходит вдвое медленнее — одна клетка подъёма требует двух клеток *шага*, спуск же считается как обычно.

Неполадка: если при проверке *пилотирования* во время выполнения манёвра произошло *осложнение (1)*, ранец взрывается, нанося 3d10 урона всем в пределах среднего шаблона. Не забудь добавить урон от падения.

Фотокамера "Эпитафия"

Цена: *$1600.*

«Эпитафия Тумстоуна» публикует еженедельные отчёты об удивительных созданиях и странных событиях, которые редко принимаются на веру серьёзными людьми. Как известно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, но любое движение сводит на нет все усилия современного фотографа.

Смит и Робардс преодолели это ограничение, добавляя в эмульсию для фотопластин истолчённую призрачную руду. Эти фотопластины (они дороже обычных и стоят по $5/шт.) несовместимы с обычными фотокамерами и требуют специальной камеры «Эпитафия». Камера называется так потому, что как только она появилась в продаже, «Эпитафия Тумстоуна» тут же начала использовать её для получения фотографий, публикуемых в газете. К сожалению, сам факт популярности этих камер заставляет скептиков предположить, что фотографии являются подделкой.

Персонажи проходят проверку *смекалки*, чтобы делать фотографии.

Неполадка: если при проверке *смекалки* произошло *осложнение (1)*, призрачная руда в фотопластинах детонирует, нанося 2d4 урона всем в пределах малого шаблона.

Эликсир божественного голоса

Цена: *$50 за дозу.*

Этот густой сироп смягчает горло и укрепляет (или расслабляет) голосовые связки, так что они становятся способны издавать чарующие звуки, делая голос необычайно приятным для слушателей. Эликсир популярен среди певцов и драматических актёров, которые при помощи голоса зарабатывают себе на жизнь, а также среди политиков, влюблённых в звучание собственных слов и желающих того же аудитории.

Приняв этот эликсир, выпивший получает +2 к *харизме* в течение следующего часа.

«Неполадка»: если у персонажа при проверке *убеждения* произошло *осложнение (1)*, пока он находится под воздействием этого эликсира, его голос становится грубым и хриплым на ближайшие 24 часа, из-за чего персонаж получает –2 к *харизме*.

Эликсир восстановления сил

Цена: *$150 за дозу.*

Хороший, большой глоток патентованного Эликсира восстановления сил Смита и Робардса излечит тебя от любого недуга. Приняв его, твой ковбой немедленно избавляется от уровней *усталости* и может тут же совершить внеочередную проверку *естественного выздоровления*. При прохождении этой проверки не учитывается штраф за ранения.

«Неполадка»: при приёме каждой дозы эликсира персонаж должен проходить проверку *выносливости*. Если произошло *осложнение (1)*, эликсир загорается во время приёма и разжигает огонь в желудке твоего героя! Персонаж немедленно получает 2d6 урона.

ENNE

ПРАВИЛА ДИКОГО ЗАПАДА

У Дикого Запада есть отличия от других миров: то, что в нём особо важно, и то, что работает иначе. Особые правила, распространяющиеся только на Мёртвые Земли, делают этот игровой мир неповторимым и своеобразным.

На две части отчаянной отваги возьми одну часть загадок и тайн, вскипяти всё в котле над ревущим пламенем, разведённом на осколках призрачной руды, зачерпни и отведай, тогда ты поймёшь, почему этот коктейль называют «Лихой Дикий Запад».

ВЫДЕРЖКА

Выдержка — это сила воли твоего героя и его опыт, приобретённый большой ценой в столкновениях с опасностями прерий. Новички в половине случаев с воплем умчатся прочь, едва на них выскочит какая-нибудь жуткая с виду тварь, а бывалые путешественники могут, не дрогнув, сойтись с чудовищем в схватке, а при случае и плюнуть ему в морду.

Дикие карты получают 1 пункт *выдержки* за ранг, если их черты или изъяны не влияют на неё. Каждый пункт выдержки добавляет +1 к проверкам *храбрости* персонажа. Тебе может показаться, что это много, но учти, что во многих местах на Диком Западе на проверку *храбрости* налагаются большие штрафы.

В «Книге Маршала» об этом написано подробнее, игрокам же достаточно знать, что имея большую *выдержку*, твой ковбой сможет лучше держать себя в руках, когда дела примут странный оборот. Впрочем, если у храбреца есть голова на плечах, он может счесть нужным сбежать в любом случае, чтобы не потерять свою голову в буквальном смысле слова.

ФИШКИ

Вместо одного вида фишек, как в «Дневнике авантюриста», в «Мёртвых Землях» их четыре, и они различаются по цвету. Фишки, упоминаемые в основной книге правил, здесь называются белыми.

В начале каждой игры Маршал кладёт 20 белых, 10 красных и 5 синих фишек в шляпу, чашку или какой-нибудь другой сосуд, называемый банком. Каждый игрок, не глядя, берёт столько фишек, сколько положено его персонажу, — чаще всего три. Маршал точно также берёт себе по одной фишке за каждого игрока. Когда в истории появляются дикие карты, за которых играет Маршал, он берёт по две дополнительные фишки за каждую.

Фишки имеют разный цвет и дают разные преимущества. Вне зависимости от цвета все они позволяют тебе либо пройти проверку на прочность, чтобы избавиться от ранений, либо выйти из шока.

Все фишки возвращаются обратно в банк в конце каждой игровой встречи, так что не бойся использовать их, приятель. Зачем ещё они нужны в конце концов? Я рад, что ты спросил.

БЕЛЫЕ ФИШКИ

Если тебе повезёт прожить достаточно долго, партнёр, ты на них ещё насмотришься. Белые фишки — самые распространённые и работают точно так же, как обычные фишки из «Дневника авантюриста». Потратив одну, ты можешь пройти проверку параметра ещё раз и выбрать лучший результат из двух. К белым фишкам применимы все правила из «Дневника авантюриста».

КРАСНАЯ ФИШКА

Красная фишка даёт тебе возможность добросить d6 и прибавить результат к своему текущему (и этот кубик, как и остальные, может взрываться). Если на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица, ведущая к особым осложнениям, то потратив эту фишку и добросив d6, можно их отменить. Также красная фишка сохраняет все свойства белой.

Есть, впрочем, и плохие новости: каждый раз, когда ты используешь красную фишку, Маршал тянет из банка фишку для плохих парней. Этого не произойдёт, если ты используешь красную фишку как белую (так что проходить проверки снова, проходить проверки на прочность и выходить из шока можно без опаски).

СИНЯЯ ФИШКА

Синяя фишка работает точно так же, как красная, но не даёт Маршалу возможность тянуть фишку для антагонистов.

ЗОЛОТАЯ ФИШКА

Когда ты с друзьями начнёшь получше ориентироваться на неизученных территориях Дикого Запада, возможно, вам повезёт повстречаться и с этим видом фишек. Эти негодяи не попадают в банк в начале игры — их кладут туда лишь в том случае, когда твоя группа побеждает какую-нибудь особо редкую и злобную тварь и выживает, чтобы об этом рассказать. Маршал знает, когда эти фишки должны оказаться в банке.

Золотые фишки не возвращаются в банк и могут быть использованы одним из трёх путей:

- Как синие фишки, добавляя +2 к итоговому результату.
- Чтобы пройти заново любую проверку, в том числе проверку урона, проверку по таблице, проверку неполадки и т. д.
- В конце встречи игрок может потратить неиспользованную золотую фишку и получить пункт опыта. Ты не обязан потратить эту фишку в ту же встречу, в которую её получил. В отличие от всех остальных она остаётся с тобой до тех пор, пока ты не используешь её.

ПЕРЕСТРЕЛКИ

Сражение на фронтире проходит по тем же правилам, что и в «Дневнике авантюриста», за несколькими исключениями. Неважно, собираешься ли ты стрелять, бить, резать или как-то иначе калечить своего врага — ниже описано, как именно мы это делаем здесь, на Диком Западе.

РЕВОЛЬВЕРЫ ОДИНОЧНОГО И ДВОЙНОГО ДЕЙСТВИЯ

Если огнестрельное оружие — не твоё увлечение, то ты скорее всего не в курсе, что это значит. Не беспокойся, приятель, мы об этом позаботились — вот всё, что тебе нужно знать о револьверах:

Перед тем, как выстрелить из револьвера одиночного действия, тебе надо взвести курок. Это значит, что стрелок не может палить из этих штуковин настолько быстро, чтобы использовать манёвр «двойной выстрел», но зато он способен «стрелять веерным огнём» (см. ниже).

Револьверы двойного действия быстрее и надёжнее. Они позволяют стрелку просто целиться и стрелять — при спуске курок взводится автоматически. Стрелять веерным огнём не получится, но зато можно быстро производить одиночные выстрелы, и ты можешь произвести двойной выстрел.

ВЕЕРНЫЙ ОГОНЬ

Веерный огонь — особая техника скоростной стрельбы, позволяющая мастерам револьвера мгновенно поразить до шести противников сразу. Этот манёвр заменяет *быструю атаку* из «Дневника авантюриста».

Для большинства так называемых стрелков прицелиться и не промахнуться при первом выстреле — уже проблема. Но порой встречаются и истинные мастера — те, кто способен попасть в цель, даже когда в процессе стрельбы яростно колотит своё оружие, да ещё и сделать это с невероятной быстротой. Стрелок, который использует технику веерного огня, одной рукой удерживает спусковой крючок своего револьвера (это должен быть револьвер одиночного действия, иначе фокус не получится). Другой рукой он раз за разом ударяет по курку, отчего проворачивается барабан, и револьвер стреляет.

Если в барабан револьвера заряжены все шесть патронов, персонаж может выстрелить до шести раз за одно действие, как если бы он использовал манёвр автоматической стрельбы. На каждый выстрел налагается штраф –4, но, теряя в точности, ты изрядно увеличиваешь количество свинца, летящего в противника!

Стреляя веерным огнём, однако, следует быть осмотрительным, — если при проверке *стрельбы* ты сталкиваешься с *осложнением (1, 2)*, у тебя есть вероятность зацепить случайного прохожего (см. «Невинные жертвы» в «Дневнике авантюриста»).

ПЕРЕЗАРЯЖАЕМ ОРУЖИЕ

Большинство стволов на Диком Западе заряжается старым добрым способом — по одному патрону. Нет, дружище, это не значит, что ты всякий раз тратишь шесть раундов, чтобы зарядить свой «Смит-Вессон». Это значит, что если ты отстрелял все пули, на то, чтобы достать новые и запихнуть в патронник твоей пушки, потребуется время. Если патроны закончатся, придётся потратить действие на перезарядку. Герой может продолжить стрелять в этот же раунд, но тогда он получает штраф –2 к проверке *стрельбы* за несколько действий.

Оружие со скоростью перезарядки 2 и более работает так, как описано в «Дневнике авантюриста». И заранее отвечу — нет, ты не можешь получить штраф за несколько действий и сделать всё в один ход. Впрочем, хорошая попытка! Вижу, ты уже начал понимать, как нужно вести себя на Диком Западе!

ДУЭЛИ

Спроси кого угодно о законах Дикого Запада, и тебе скажут, что честные и правильные люди сами следят за порядком на фронтире. Иными словами, если кто-то переступает черту, первым до него доберётся отнюдь не закон, а добросердечный сосед, решивший помочь правосудию. Это явление вместе с неписаным кодексом чести среди стрелков часто приводит к классической сцене вестернов — Перестрелке ровно в полдень.

В таких дуэлях каждый оппонент ждёт момента, когда другой потянется за оружием, прежде чем самому выхватить пушку и выстрелить. Первым достать оружие и подстрелить кого-то — это убийство, но если ублюдок вытащит ствол раньше тебя — это уже самозащита. Веришь или нет, даже на Диком Западе есть некоторые представления о законе и справедливости.

Идея состоит в том, чтобы заставить противника потянуться за оружием первым, после чего выхватить своё и выстрелить прежде него. В этом случае ты и его пристрелишь, и перед законом чист останешься. Разумеется, давать такое преимущество противнику более чем опасно, но иногда это твоя единственная возможность избежать виселицы.

Дуэль — это не просто красивые слова о том, как ты выхватил револьвер и пристрелил недоумка, назвавшего тебя шулером. Дуэль — это почти что ритуал. Когда два стрелка выходят на улицу и встают друг напротив друга, происходит нечто особенное. Время словно бы останавливается, как будто единственное, что важно сейчас — это поединок нервов и пуль, который вот-вот случится на пыльной улице. Поединок, в котором один из героев скорее всего умрёт.

Смертельный риск делает дуэль напряжённым и опасным событием. Людям нравится со стороны смотреть на то, как два стрелка выясняют отношения, но не у многих хватит храбрости участвовать в подобном. Чтобы получить хороший шанс в дуэли, нужна быстрая рука, а в облаках пыли и порохового дыма Дьяволу всегда найдётся пожива. Если всё это несколько не в твоём вкусе, дружище, то лучше

подумай дважды, прежде чем называть игрока шулером или говорить комплименты его «особо близкой подружке». Дуэль — не то занятие, за которое стоит браться не привыкшему к оружию, и если ты не стремишься получить смертельное отравление свинцом, то лучше принеси свои извинения и уходи.

БЫСТРЫЙ И МЁРТВЫЙ

Когда отступать уже поздно, стрелки выходят на улицу и встают друг напротив друга. Если противники не договорились об иных условиях, они начинают дуэль на расстоянии в несколько шагов (обычно на границе ближней дистанции для наименее дальнобойной из пушек дуэлянтов).

Оппоненты похрустывают пальцами, буравят друг друга взглядами. Возможно, они даже обменяются несколькими острыми фразами, готовя себя к тому молниеносному движению, стремительность которого отделяет жизнь от смерти.

Несмотря на весь пафос и браваду, дуэль делится на несколько простых этапов.

Действуй так, как описано ниже:

1. Обмен взглядами

Каждый из дуэлянтов получает две карты рубашкой вверх. Это твои карманные карты — ты можешь смотреть на них, но лучше не показывать их оппоненту. Некоторые черты увеличивают количество карманных карт, которые дуэлянт получает в поединке, так что опасайся стрелка с рукой, полной карт!

Затем происходит обмен взглядами — особый поединок воли, в котором оппоненты стремятся одержать верх над противником, буравя его немигающим взором или стараясь «влезть ему под шкуру» при помощи острых слов. Каждый дуэлянт проходит одну проверку *запугивания* (уверенным взглядом) или *провокации* (попытки отвлечь своего оппонента грязными ругательствами) против навыка своего соперника.

Противники не обязаны использовать один и тот же навык — *запугивание* вполне сработает против *провокации* и наоборот, и это означает, что соперники по-разному готовятся к смерти друг друга.

Тактика дуэли

Итак, как лучше вести себя в классической дуэли не на жизнь а на смерть?

В идеале нужно переходить к стрельбе как только ты хоть что-то собрал в надежде, что у противника нет вообще ничего. Если выжидать, пока не придут карты получше, ты рискуешь умереть, так их и не дождавшись. Карманные карты могут быть паршивыми, но любая комбинация лучше, чем никакой, и ты можешь нанести достаточно урона даже со слабой рукой.

Может быть, ты захочешь подождать, чтобы собрать руку получше. Не исключено, что тебе выпадет карта, которая превратит жалкую пару в сет. Так намного лучше! Ну или не так уж хорошо, если ты тем самым дал противнику дождаться карты, которой ему не хватало для роял-флэша.

Если у тебя нет комбинаций, имеет смысл подождать пусть даже до момента, когда откроется последняя карта на столе (надеясь, что соперник не помешает тебе зайти так далеко). Почему? Чем больше карт открыто, тем выше твой шанс собрать руку получше.

Противник, разумеется, рассчитывает на то же самое. Что ж, никто не говорил, что дуэль — штука простая. Придётся решить, что больше подходит твоему персонажу. А когда решишь — вперёд, не сворачивай с выбранного пути!

В идеале персонаж должен уверенно и грозно смотреть на соперника во время дуэли или придумать подходящую насмешку. Так или иначе, это не является обычным поединком воли — победитель не получает преимущества к проверке, а проигравший не оказывается в шоке.

Если результаты равны, то каждый дуэлянт получает ещё одну карту в закрытую, и происходит ещё одна проверка. Обмен взглядами продолжается до тех пор, пока один из участников не даст слабину, не выдержав напряжения (то есть, не проиграет встречную проверку). Проигравший тянется за своим оружием, и… Время словно бы замирает. Каким бы ни был исход дуэли, любой свидетель скажет, что именно проигравший при обмене взглядами взялся за оружие первым. Более того, проигравший получает штраф –2 к *стрельбе* на четвёртом этапе (см. ниже).

Пример: *ирландский стрелок Патрик О'Бранд и бравая помощница шерифа Алекс Найн собрались раз и навсегда разрешить свои разногласия на пыльной улице Дикого Запада. Каждый из них получает две карты в закрытую. У Алекс две восьмёрки, у Патрика туз и валет. Чувствуя себя уверенно, Патрик решает использовать свой навык провокации, и у него выпадает 4. Алекс в ответ молча сверлит его взглядом, используя запугивание, и получает 6. Под напором уверенности Алекс Патрик тянется за револьвером!*

2. Кому повезёт?

Маршал (или игрок, не участвующий в дуэли, если тебе так больше нравится) выкладывает три карты в открытую на стол. Сделав небольшую паузу, он выкладывает ещё две карты, по одной за раз, давая игрокам время подумать.

Из этих открытых карт и тех карманных, что у них на руках, стрелки пытаются собрать наилучшую покерную комбинацию из возможных.

На странице 190 для тех из вас, кто не силён в карточных играх, есть удобная таблица, показывающая, какая комбинация лучше. Джокер может быть любой картой, какой пожелаешь, даже копией той, что уже есть у игрока на руках.

Как только дуэлянт решает, что у него достаточно хорошая рука, он кричит: «Стреляю!» — это может быть сразу после того, как Маршал выложит первые три открытые карты, или после каждой из двух последующих.

Если ни один из дуэлянтов не решится стрелять до того, как последняя (пятая) открытая карта ляжет на стол, им придётся выстрелить сразу же после этого, вне зависимости от того, что у них за комбинация. Эти парни собрались здесь, чтобы застрелить друг друга, в конце концов!

Искусство дуэли

1. Обмен Взглядами

Раздай каждому дуэлянту по две карты рубашкой вверх (с учётом черт и изъянов).

Каждый из них проходит проверку *запугивания* или *провокации*. Если результаты равны, сдай каждому ещё по одной карте, так же в закрытую, и пусть они повторят проверку. Рано или поздно кто-то выиграет. Запомни, кто выиграл. Это будет важно на этапе обмена свинцом.

2. Кому повезёт?

Сдай три карты в открытую. Каждый из противников может крикнуть: «Стреляю!» — чтобы перейти к этапу «Попади!» Никто этого не сделал? Выложи ещё одну открытую карту. Снова можно кричать: «Стреляю!» — и переходить к третьему этапу. Если никто не решается стрелять, выложи последнюю карту, всё так же лицом вверх.

3. Попади!

Оба противника решают, ставят они на скорость или на точность. Потом они предъявляют каждый свою покерную руку не более чем из пяти карт, собрав её из открытых карт, что на столе, и карманных карт, что у них на руках. Помни, джокер заменяет любую карту!

4. Обмен свинцом

У каждого дуэлянта есть только один выстрел, никакого двойного выстрела или стрельбы веерным огнём.

Тот, кто проиграл обмен взглядами, получает штраф –2 к проверке *стрельбы*. Ковбой, собравший лучшую покерную руку, добавляет d6 к урону за каждую ступень, на которую его рука превосходит руку противника (например, флэш против двух пар даёт +3d6 урона).

Все выстрелы на скорость производятся со штрафом –2, кроме случаев, когда у персонажа есть черта *быстрая реакция* (штраф снижается до 0) или кобура для быстрого выхватывания (штраф –1).

Выстрелы на точность производятся как обычно. Если оба дуэлянта ещё живы, дальше происходит обычный бой.

Пример: *первые три карты, пришедшие в открытую: туз, восьмёрка, восьмёрка. Коварная улыбка расползается по лицу Патрика, и он кричит: «Стреляю!». Он не знает, какие карты есть у Алекс, но две пары восьмёрок и тузов кажутся ему вполне убедительными.*

3. Попади!

Каждый ковбой (начиная с того, кто проиграл обмен взглядами) теперь должен решить, ставит ли он на скорость или на точность. Как и в обычном бою, дуэлянт может выхватить револьвер и выстрелить за одно действие (получая штраф –2 к *стрельбе*) или потратить время и всё-таки попытаться попасть именно туда, куда метит.

Не забывай, что проигравший обмен взглядами уже имеет штраф –2 за утрату хладнокровия, поэтому если он ещё и пытается ставить на скорость, то хорошо, если он попадёт хотя бы в землю под ногами!

Когда приготовления окончены, пора открыть карты и взглянуть, кто останется стоять, когда осядет поднятая выстрелами пыль. Каждый дуэлянт открывает свои карты и заявляет свою лучшую комбинацию.

Пример: *проиграв обмен взглядами, Патрик должен решить, ставить ли на скорость или на точность. Он знает, что ему придётся мириться со штрафом –2, но с его стрельбой d12 он не особо обеспокоен. Патрик выбирает скорость и увеличивает свой штраф до -4! Алекс, будучи поспокойнее, решает не спешить и даёт Патрику право первого выстрела. Если бы она тоже выбрала скорость, Алекс и Патрик выстрелили бы одновременно (при этом Алекс получила бы штраф –2, а Патрик -4). Теперь оба стрелка открывают свои карты, и улыбка Патрика улетучивается, когда он видит, что его две пары меркнут перед каре Алекс Найн.*

4. Обмен свинцом

Это важная часть, приятель, та самая, когда пули впиваются в тело!

Дуэлянты, которые выбрали скорость, сразу же делают один выстрел (стрелять веерным огнём пока не время, дружище). Если оба стрелка выбирают скорость, то выстрелы происходят одновременно (и не особо важно, кто бросает кости первым). Проверка *стрельбы* происходит как обычно, учитывая штраф –2 за выхватывание и стрельбу в одном раунде. Это значит, что стрелок, проигравший обмен взглядами, получает штраф –4, если он выбрал скорость. Черта *быстрая реакция* работает и отменяет штраф –2 за скорость, в то время как кобура для быстрого выхватывания лишь уменьшает его до –1.

Если дуэлянт всё же попадает в цель, он совершает проверку урона. Во время дуэли это происходит чуть иначе чем в обычном бою: ковбой совершает проверку урона от своего оружия и добавляет d6 за каждый шаг, на который его комбинация карт отличается в лучшую сторону от комбинации соперника. Так что ковбой, набравший флэш против оппонента с двумя парами будет бросать дополнительные 3d6, причём каждая из игральных костей может взорваться!

Теперь те из участников, которые выбрали точность, а не скорость (если они всё ещё в состоянии дышать), могут стрелять в ответ. Это происходит точно так же, как и описано выше, но без штрафа за скорость. Опять-таки все стрелки, решившие выбрать точность, стреляют одновременно, и это можно обсчитывать в любом порядке.

Пример: *Патрик О'Бранд стреляет первым, но 7 при проверке навыка стрельбы и штраф –4 не выглядит радужно, а 1 на диком кубике вряд ли чем-то поможет. Алекс делает свой выстрел и попадает с подъёмом. Она бросает 2d6 за свою пушку, а также d6 за подъём и 5d6 потому, что её каре на целых пять ступеней превосходит две пары Патрика! Пять из восьми её кубов взрываются, и Патрик скрипит зубами. Похоже, руку из тузов и восьмёрок не зря зовут рукой мертвеца!*

Если дуэлянты всё ещё стоят на ногах, когда облако дыма рассеивается, тяните карты инициативы и переходите к обычным правилам боя, чтобы окончить перестрелку. Помни, что тот, кто выхватит оружие первым, получит на свою шею всю тяжесть проблем с законом.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Правил по азартным играм, которые содержатся в «Дневнике авантюриста», обычно хватает для любой игры. Но иногда, особенно на Диком Западе, где покер и кости часто находятся в центре внимания, тебе, возможно, захочется чего-то большего, и, полагаю, ты не собираешься устраивать настоящую игру в покер. Вот тут пригодятся правила дуэлей.

Всё работает почти так же, как для перестрелки, с той разницей, что задействованы лишь первые два этапа: «обмен взглядами» и «кому повезёт?» И играть могут до 6 участников, а не двое. Не забудь сделать ставки!

Вместо встречной проверки *запугивания* или *провокации* каждый персонаж проходит проверку *азартных игр.* Участники получают по одной карте за успех и за каждый подъём.

Каждый изучает набранную руку и при желании может спасовать, теряя свою ставку. Те, кто этого не делают, пытаются собрать наилучшую покерную руку из своих карт и карт на столе.

Победитель получает ставки спасовавших. Кроме того, обладатель худшей комбинации карт (см. стр. 190) отдаёт ему ставку, умноженную на разницу между силой их комбинаций (флэш имеет силу 7, фуллхаус — 8 и т. д.). Обладатель следующей по счёту наихудшей комбинации платит обладателю следующей по счёту наилучшей комбинации разницу, умноженную на ставку, и так далее. При нечётном числе участников или при одинаковой силе комбинаций получившие средний результат остаются при своих.

Жульничество: шулер, как обычно, добавляет +2 к проверке *азартных игр* и, столкнувшись с *осложнением (1)*, оказывается пойман на жульничестве. В случае успеха персонаж получает дополнительную карту.

ПОВЕШЕНИЕ

Порой людям кажется, что закон слишком медлителен. Иногда рядом просто нет никого, кто способен вершить правосудие по всем правилам. В такие моменты дело в свои руки часто берут обычные граждане. Как правило, это означает — собрать отряд добровольцев, найти подозреваемого и загнать его, как дичь на охоте. Если поймают, его ждёт красивый пеньковый галстук. Это удавка, если ты не в курсе.

Если персонаж (с петлёй на шее) падает пару футов (обычно с виселицы или со спины лошади), он должен пройти проверку *выносливости (–2)*. Провал означает, что его шея сломана и он покойник! Критический провал означает именно то, что тебе подсказывает воображение (если оно ничего не подсказывает, знай, что у висельника оторвалась голова). Впрочем, если человека вешают, то о работе головой ему вряд ли стоит беспокоиться, верно?

Если тебя вздёрнули, и ты ухитрился, болтаясь в петле, протянуть достаточно долго, чтобы обеспокоиться о проблеме дыхания, проходи проверку *выносливости (–4)* каждую минуту и в случае провала получай уровень *усталости*. Не волнуйся, страдалец, уже недолго осталось. Заскучать вряд ли успеешь.

ПО ТУ СТОРОНУ

Одинокие картёжники и священники из самой глуши, предрекающие адские муки; гениальные безумцы и смертоносные стрелки, которым не хватило ума остаться за порогом смерти, — все они причастны к тайнам Мёртвых Земель, а тайны эти не для слабых духом…

Этот раздел содержит информацию, которую не следует знать всем игрокам. Если Маршал не просил тебя специально прочитать эту главу, мы советуем не открывать её.

Пусть Дикий Запад остаётся для тебя загадочным и неизведанным. Тем интереснее тебе будет играть.

Теперь, когда зеваки поняли намёк и разошлись, пора раскрыть тебе в ужасающих подробностях все жуткие тайны мистического Дикого Запада. Если ты всё ещё читаешь эти строки — значит, твой герой — один из тех счастливчиков, который осведомлён, почему именно Дикий Запад называется диким.

ТО, ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ

Большинство персонажей, имеющих *мистический дар* (а также, по долгу службы, агенты и рейнджеры), знают достаточно много о том, какие ещё странные парни обретаются вокруг. Картёжники в курсе, что на стороне чудотворцев сила их Бога, а ещё и те и другие знают о том, что именно лежит в основе изобретений безумных учёных.

Когда ты уже убедился на деле, что сверхъестественное существует, становится куда проще познакомиться с ним ещё ближе.

Ты знаешь, что встречаются необычные существа, хотя, возможно, считаешь их просто новыми видами животных, ранее не описанных в книгах. Ты в курсе, что в мире есть естественная для него магия, которую можно использовать, хотя для тебя, с некоторой вероятностью, это всего лишь новый, неизученный источник энергии. Здесь описаны базовые знания, которыми обладают все персонажи, являющиеся агентами, рейнджерами, ветеранами Дикого Запада, а также обладатели *мистического дара*.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

Будучи причастным к странностям этого мира, ты сталкивался по крайней мере со слухами о том, с чего всё началось. Ты знаешь, что событие, называемое Судным днём, произошло четвёртого июля 1863 года. Ты слышал, что в этот день некие «тёмные боги» вернули в мир магию и чудовищ в придачу. Впрочем, если ты не относишь себя к людям религиозным, можешь считать это бредовыми суевериями!

Более глубокие знания, включая то, что на самом деле случилось в тот день и кто такие «Жнецы», — тайна, которую тебе предстоит разгадать, путешествуя по Дикому Западу. Истина где-то рядом, мучачо, и она стоит того, чтобы её поискать.

Ходят слухи, что «Жнецы» избрали себе смертных слуг на земле. Кто-то называет таковыми Дариуса Хельстромма, Гранта, Дэвиса или его заместителя, — в общем решай сам, принимать ли такие россказни на веру.

ПРИЗРАЧНАЯ РУДА

Призрачная руда — сверхэкономичное топливо, обнаруженное в 1868 году после Великого Землетрясения. Вначале найденное лишь в Лабиринте, впоследствии оно было обнаружено по всему миру.

Суеверные считают, что это топливо было послано Дьяволом, чтобы посеять семена алчности и раздора в сердцах людей. Веришь ты в это или нет, но руда уж точно находится в странных

и проклятых местах. Например, в Чёрных Холмах — священном месте в центре Земель сиу.

Ещё один слух о призрачной руде повествует о том, что пронзительный визг, который она издаёт во время горения, и призрачные лица, которые некоторым мерещатся в клубах дыма, принадлежат душам мёртвых. Впрочем, «безумные учёные», работающие с этой дрянью каждый день, называют это поверье галиматьёй, так что решай сам, кому верить.

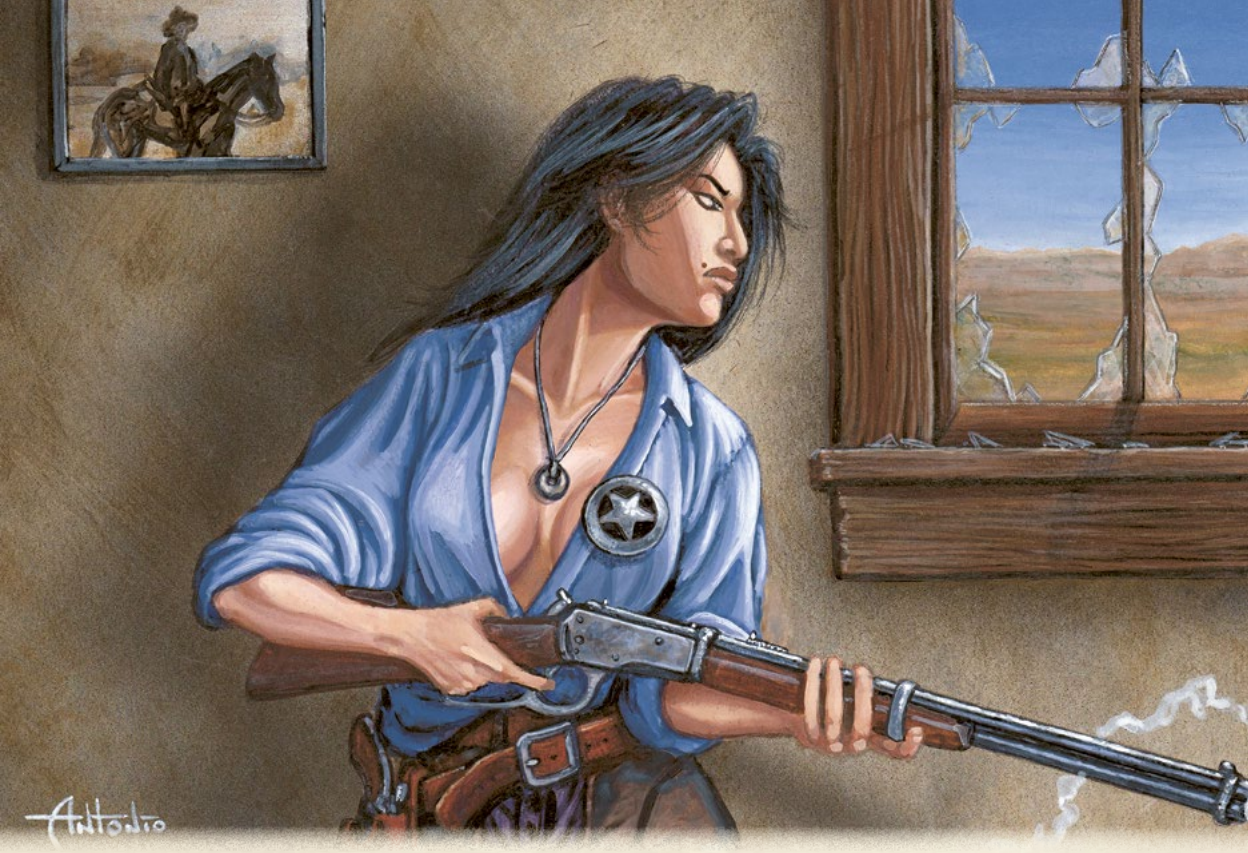
Чудовища

Ты знаешь, что чудовища реальны, и слышал много историй о том, как прикончить некоторых из таких тварей раз и навсегда. Тебе известно, что ходячим мертвецам необходимо стрелять точно в голову, что вампиры умирают от кола в сердце и что оборотни боятся серебра. Некоторые монстры — вроде ведьм — владеют своей собственной формой колдовства. Все эти формы вместе взятые обычно зовут «чёрной магией», и настоящие герои ею не пользуются. Возможно, что создания ночи получают магию из рук самих Жнецов.

Продолжаем представление

Нижеследующие статьи предназначены только для тех, кто собирается играть персонажа с мистическим даром, техасского рейнджера, агента или меченого.

Разумеется, это твоя книга, и ты можешь прочитать её полностью, но так ты лишишься одного из удовольствий от игры — поиска знаний о тайнах окружающего мира, происходящего во время приключений. Мы очень рекомендуем тебе сначала изучить краткие сведения, приведённые ранее в этой главе, чтобы решить, кого ты хочешь играть, а затем читать только те правила, которые относятся к выбранному тобой типажу.



АГЕНТСТВО И ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Официально и Агентство, и Техасские рейнджеры должны следить за местными слугами закона, ловить шпионов, переходящих границу, и защищать правительство от особо серьёзных угроз.

На практике все, кто знают Дикий Запад не понаслышке, в курсе, кто они такие на самом деле. Охотники на монстров, вот кто, приятель.

Нет, разумеется, они и впрямь делают всё то, о чём говорят на публике, но зачастую лишь прикрываются официальной работой, выслеживая какую-нибудь мерзкую тварь.

Основная причина нелюбви к техасским рейнджерам и агентам в том, что они не любят свидетелей. Обе организации считают, что информация о монстрах приведёт только к ещё большим страданиям и боли, а эти эмоции неким образом дают Жнецам силу. Когда очередной кошмар появляется на свет (или тьму), агенты и рейнджеры прилагают все силы, чтобы прикончить его быстро и навсегда, при этом не попавшись на глаза прессе, которую и те, и другие ненавидят (в первую очередь «Эпитафию Тумстоуна», которая куда более точна, чем многие думают, пусть и куда менее, чем ей хотелось бы).

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР

На Диком Западе хватает странных людей с необычными талантами, и их можно разделить на семь основных групп. Если ты читаешь эту главу, то знаешь о них, пусть, возможно, и немного.

Картёжники — колдуны Дикого Запада. Они творят свои заклинания, вступая с незримыми духами в игры, в которых на кон ставится толика потусторонних сил. Если картёжники побеждают, им становятся доступны могущественные заклинания, с помощью которых возможно разрезать человека на кусочки веером брошенных карт или заставить дьявольскую машину подавиться пригоршней болтов и заглохнуть.

Но если они проигрывают, то им приходится платить немалую цену — частицу своего

разума, тела или души. Это называется «расплатой», и оказаться рядом с ними в такой момент — не самая лучшая затея.

Рунные стрелки почерпнули свои знания из необычного на фронтире русла — их истоком стали нордические традиции Северной Европы. Боевая магия древних знаков была почти утеряна, когда Древние закрыли Земли Охоты — мир духов, откуда черпали силу свирепые рунные колдуны. К счастью, ничто не уходит из мира навсегда — последний знаток рун дожил до Судного дня на землях Дикого Запада и передал своё искусство дальше. Сейчас таких умельцев называют рунными стрелками, и они делают ставку на расчёт и подготовку в отличии от картёжников, живущих риском и удачей. Но пусть ремесло рунных стрелков и происходит от древней и прославленной традиции рунической магии — силу заклятиям всё равно даруют маниту, а значит расплаты не избежать…

Безумных учёных называют так не потому, что они сошли с ума (а если и сошли, то не полностью): как и картёжники, они заключают сделки с духами, только в этом случае в обмен на технологические секреты. Иногда изобретатели усиливают уже известные устройства сверхъестественными способами. В отличие от картёжников большинство безумных учёных отказывается верить в духов, считая, что все их штуковины полностью нормальны, либо предполагая, что им удалось открыть некий доселе неизвестный источник энергии.

Когда работают их дьявольские машины: огнемёты, паровые экипажи, рентгеновские очки, оружие Гатлинга и так далее, — результаты поистине впечатляют. Когда же с этими устройствами случаются неполадки, результаты, скажем так, оказываются очевидны для всех. Примерно как фейерверк на Четвёртое июля. Большинство таких штуковин использует призрачную руду в том или ином виде, так что вменяемые люди стараются держаться подальше от столь взрывоопасных изобретателей.

Чудотворцы — это зачастую священники, но также ими могут быть монахи (или монахини) и разнообразные мистики. Стоит отметить, что творить чудеса могут представители разных религий, однако на просторах Дикого Запада христиане встречаются чаще всего. Вне зависимости от деталей конкретного вероисповедания, избранный одной из мировых религий творит, казалось бы, невозможные вещи, чтобы сражаться с силами зла.

Разнообразие тех, кто получает подобные благословения, вызывает множество дебатов у исследователей, судя по всему, «силы добра», служащие источником чудес, являются или пантеоном всех добрых богов мировых религий, или одним и тем же божеством, известным под многими именами. Оставим этот спор ученикам ближайшей семинарии, приятель. Всё, что можно сказать с уверенностью, так это то, что «добрые» религии способствуют появлению чудотворцев.

Возможность творить чудеса порой даётся не самым достойным людям. Среди чудотворцев попадаются наглецы и проходимцы, в которых благочестия не больше, чем в грязи на их ботинках. На вопрос: «Как такое возможно?» — священники обычно улыбаются и говорят: «Неисповедимы пути Господни». Волю Его обычно исполняют святые, но иногда и грешники могут стать избранными.

Вуду — это искусство, прибывшее с Чёрного Континента и переродившееся у берегов Восточного побережья Нового Света. В чём-то возможности вудуистов подобны силам чудотворцев, но имеют судя по всему иную природу, и уж точно хунганы и мамбо используют совсем другие методы. Вудуисты обращаются за силой к могущественным духам, которых называют лоа, и связь с духами требуется постоянно поддерживать, проводя регулярные ритуалы в походном или домашнем святилище. Любой из колдунов постоянно носит при себе множество причудливых, а порой и пугающих амулетов, благодаря которым использует свои силы.

Шаманы. Индейцы видят мир немного не так, как бледнолицые. Они знают о духах сотни, если не тысячи лет. Большую часть духовно-

го сословия племён раньше называли «знахарями», но сейчас прижился термин «шаман».

Безумные учёные имеют дело напрямую с маниту, хотя большая часть делает это неосознанно. А картёжники, по мнению шаманов, глупы до такой степени, что сами ищут связи со злом.

Шаманы считают себя куда мудрее в искусстве общения с духами. Они никогда не ведут дел с маниту, только разве что по случайности. Вместо этого знахари полагаются на помощь других обитателей Земель Охоты — духов природы. Правда состоит в том, что эти духи природы двойственно реагируют на просьбы людей. Они иногда помогают тем, кто знает, как их позвать, но обычно взамен требуют какую-нибудь жертву или взятия на себя определённых обязательств.

Можно с уверенностью сказать, что **мастера боевых искусств** — одни из самых загадочных людей, связанных с тайными силами мира. Агентство уже начало изучать их умения, и есть гипотеза, что те, кто смог овладеть своим внутренним «Ци», научились получать мистическую энергию из своего собственного тела, не заключая договор с демонами подобно картёжникам или безумным учёным.

МЕЧЕНЫЕ

Когда-то они были обычными людьми и умерли в свой черёд; некие тёмные силы вернули их в мир живых и приводят их тела в движение. Злые духи дают меченым силы, недоступные смертным, именно потому эти создания столь опасны. Похоже, однако, что души этих несчастных не покидают своих тел, большую часть времени удерживая власть над своей оболочкой. Существует множество историй о меченых, «маниту» («дух» на одном из индейских наречий) которых перехватывают власть над телами время от времени и творят ужаснейшие вещи под от их имени. Некоторые люди полагают, что меченым ничего неизвестно о событиях, происходящих, пока демон контролирует их тело. Другие считают это удобной отговоркой меченых, чья воля слишком слаба, чтобы подчинить себе духа.

СЕКРЕТНЫЕ СЛУЖБЫ

Если ты агент или техасский рейнджер, то у тебя есть две должности. Публичная представляет собой что-то вроде федерального агента, но настоящая твоя работа — охотиться на тварей, таящихся в ночи.

Если ты играешь агента или рейнджера, то можешь читать всю эту главу (агентам дозволено читать про рейнджеров и наоборот — эти организации хорошо осведомлены друг о друге).

АГЕНТСТВО

Агентством называется отдел секретных расследований Союза Штатов. На территории Союза Агентство отвечает за контрразведку и противодействие вражеским диверсантам и саботажникам, в то время как на Юге — содержит обширную сеть шпионов.

Тем не менее, шпионаж и контрразведка являются только частью обязанностей Агентства. Все знают, что агенты проворачивают всякие тайные делишки. Что знают не все — так это то, что среди прочего Агентство также расследует сверхъестественные события, происходящие на территории Союза. Разумеется, никто из них не признаётся в этом публично. Более того, агентам запрещено раскрывать свои связи со своей же организацией!

Совершенно секретно

На самом деле причины секретности очевидны. Во-первых, агенты, занимающиеся шпионажем на Юге, и так постоянно рискуют быть обнаруженными, а любое свидетельство работы на правительство Севера приведёт их на висе-лицу. Несмотря на мирный договор, отношения остаются напряжёнными, и агенты, пребывающие в здравом уме, знают, что любые документы, связывающие их с Агентством, следует оставить по эту сторону линии Мэйсона-Диксона.

Даже когда агенты работают на территории Союза, они стараются не доводить дело до предъявления документов. Агентство предпочитает работать в тайне, и ни один агент не станет «светить» себя, особенно если он пытается обнаружить вражеского шпиона.

Работа Агентства по расследованию сверхъестественных событий требует ещё большей скрытности. После расследования «чертовщины» большинство агентов предпочитает просто уничтожить все свидетельства и исчезнуть с места событий незамеченными. Обнаружившему себя агенту будет крайне сложно избежать вопросов, — а агенты очень не любят отвечать на вопросы. Единственный случай, в котором агент покажет своё удостоверение, — это если кто-то однозначно застукает его, скажем, забивающим кол в грудь вампиру или поджигающим похоронное бюро, превратившееся в рассадник зомби.

В таких случаях он обычно «объясняет» своё присутствие тем, что преследовал врагов Союза, намекая, что судьба нации зависит от того, сможет ли свидетель держать язык за зубами.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Конфедерация полностью переложила обязанности внутренней полиции Запада на армию. Подразделения, разбросанные по Восставшим Штатам, всегда считались стоящими

выше местных законов. Среди них особенно выделяется одно, наделённое на юго-западе почти безграничной свободой действий — Техасские рейнджеры. Эти парни служили в регулярной армии в начале войны, но впоследствии были отделены от армии, чтобы исполнять обязанности конной полиции.

С тех пор, как рейнджерам доверили быть на страже закона Конфедерации, их работа включает в себя и ловлю обычных преступников, и… куда более жуткие вещи.

Обычный гражданин Конфедерации при этом понятия не имеет о том, что помимо полицейской службы рейнджерам приходится охотиться на чудовищ.

Более того, Техасские рейнджеры обязаны скрывать правду о таких событиях, чтобы не распространять панику среди населения Конфедерации.

Хотя обязанности рейнджеров весьма похожи на таковые у их северных соседей, Агентства, рейнджеры имеют куда больше свободы в своих действиях. Они часто работают в одиночку, иногда месяцами бороздя Запад в поисках своих противников.

Негласный девиз рейнджеров: «Подстрели или завербуй». Многие из сверхъестественных игроков, некоторым образом связанных со Страшным судом, — например, картёжники и *меченые*, — могут стать союзниками Рейнджеров в борьбе с монстрами, появившимися в процессе оного. Не стоит, впрочем, обольщаться, — Рейнджер всегда готов к предательству со стороны этих временных союзников.

Библия рейнджеров

Каждый рейнджер при поступлении на службу получает экземпляр «Беглецов от закона Конфедерации» — книгу, которая больше известна как «Библия рейнджеров». Эта книга рассказывает о привычках и тайных укрытиях преступников, находящихся в розыске на территории Юга.

У рейнджеров более высокого ранга на руках может оказаться более полная версия этой книги, в которую включена легендарная Тринадцатая глава. Обычно эту книгу выдают рейнджерам в звании не ниже полковника. Она содержит отчёты о странных и необъяснимых случаях, с которыми Рейнджеры сталкивались на протяжении нескольких лет, начиная с 1863 года. Также в ней описаны более или менее часто встречающиеся сверхъестественные создания, обитающие на Западе, а также содержится перечень сверхъестественных опасностей, исходящих от людей, включая всех: от картёжников до *меченых*, от чёрных магов до жрецов тайных культов.

Большинство рейнджеров знает о существовании «Тринадцатой главы», но они никогда не видели её содержимое. Встретившись с какой-нибудь сверхъестественной опасностью, рейнджеры, которые ещё не заслужили доступ к полной копии книги, вынуждены связываться с центральным отделением в Остине и надеяться, что один из «исследователей» — рейнджеров, вышедших в отставку из-за ранений, — сможет вовремя откопать и выслать нужную информацию.

И вновь секретные службы

С самого момента окончания Ноябрьских военных действий в 1876 году сотрудники Агентства и Техасские рейнджеры ведут холодную войну на Спорных территориях. Словно скрывающиеся в тенях шахматисты, они предпринимают ходы и манёвры, каждый из которых направлен на достижение одной-единственной цели — определения источника того, что в Агентстве называют «Событием» или, если конкретнее, Событием 070363. Рейнджеры же просто величают это «неприятностью». Как ни назови, Агентство и Техасские рейнджеры согласны друг с другом в одном: происходящее необходимо держать в тайне.

Теперь пламя войны угрожает разгореться и выйти из-под контроля по всем Спорным территориям. Сложно поверить, что в и без того измученных двадцатью пятью годами партизанской войны Оклахоме, Канзасе и Колорадо дела могут стать ещё хуже.

Оформляем заявки

Каждый сотрудник Агентства начинает свою карьеру с новеньким револьвером Гатлинга, равно как и каждый рейнджер — с хрустящей копией «Беглецов от закона Конфедерации». Рано или поздно, однако, твой герой может обнаружить себя между молотом и наковальней, где ему понадобится нечто, выходящее за рамки обычного снаряжения. Именно тогда ты вызываешь тяжёлую артиллерию.

Каким же образом твой агент или рейнджер могут заполучить новые игрушки? Хорошо, что ты спросил, амиго. По большей части всё это сводится к проверке убеждения. Но процесс оформления заявлений также включает в себя обращение к ответственным лицам и заполнение нужных бумаг — и всего этого втрое больше, когда дело касается Агентства.

Оформление заявок нередко становится приключением само по себе. И даже если тебе удастся пройти по всем инстанциям, нет абсолютно никакой гарантии того, что начальство не пошлёт тебя куда подальше.

1. Обращение в штаб-квартиру

Для того, чтобы запросить любую вещь, начиная от куска верёвки и заканчивая сверхсекретным приспособлением, агент или рейнджер должны связаться с начальством. На практике это проще сказать, чем сделать. Если нигде поблизости нет регионального отделения службы — а так оно обычно и бывает, — может потребоваться предпринять немаленькое путешествие. Если и это не вариант, всегда есть телеграф, хотя на Спорных территориях это далеко не самый надёжный способ передачи информации. Можно, конечно, положиться на отправленное почтой письмо, но при выполнении большинства заданий обычно нет времени дожидаться ответа. Если ты не в состоянии установить контакт с штабом, то не сможешь и оформить заявку.

2. Назовите ваш уровень доступа

Агентам нулевого класса и рейнджерам в звании рядового не разрешается оформлять заявки. Извини, дружище, сперва тебе придётся доказать, что ты стоишь времени начальства. Сотрудники спецслужб более высокого звания должны свериться с таблицей, где указан модификатор, налагаемый на проверки в зависимости от чина (обрати внимание, что Техасским рейнджерам труднее добиться разрешения начальства — девиз «одно дело — один рейнджер» возник не на пустом месте).

Засекреченные высокотехнологичные устройства также имеют свои модификаторы доступности, зависящие от их себестоимости, редкости и потенциальной опасности. Некоторые устройства просто недоступны агентам или рейнджерам, не достигшим определённого звания. В этом случае подробности указываются рядом с модификатором на заявки.

3. Разумеется, у меня есть веская причина!

А вот теперь пришло время пройти ту самую проверку *убеждения*, о которой мы говорили ранее. Примени к проверке модификатор, зависящий от звания твоего героя, а также модификатор, указанный в описании устройства, которое он запрашивает. Кроме того, Маршал может применить к проверке ситуационные модификаторы (например, если из-за халатности твоего агента его начальника чуть не разнесло ко всем чертям, то это, возможно, выльется в штраф –2). Оформление запроса на несколько предметов налагает штраф –1 за каждый дополнительный после первого.

Сотрудник спецслужбы может применить свой показатель *харизмы*, а также различные черты (к примеру, *пройдоха*) лишь в том случае, если он запрашивает объект лично, иначе ему остаётся лишь полагаться на *звание*. Черты *репутация* и *награда* добавляют по +1 независимо условий и даже при дистанционном заказе.

Успех означает, что агент или рейнджер получают то, чего хотят, а в случае подъёма — при первой возможности (см. шаг 4 ниже). Провал означает, что запрос героя был вежливо, но решительно отклонён. При критическом провале начальство подозревает его в трусости, попытке обмануть организацию или же

Модификаторы доступности снаряжения Техасских рейнджеров

Звание	Модификатор
Рядовой	—
Капрал	*–1*
Сержант	*0*
Старший сержант	*+1*
Второй лейтенант	*+1*
Первый лейтенант	*+2*
Капитан	*+2*
Майор	*+3*
Подполковник	*+3*
Полковник	*+4*

Модификаторы доступности снаряжения Агентства

Класс	Модификатор
0	—
1	*0*
2	*+1*
3	*+2*
4	*+3*
5	*+4*

подобном недопустимом поведении, в связи с чем его просьба отклоняется, а на следующую проверку по таблице *повышения в звании* (см. стр. 62) налагается штраф –1. Не повезло, компадре.

Агентам обычно позволяют заполнять не более одной заявки в две недели. Рейнджеры же ограничены одним запросом в месяц. За каждую превышающую это ограничение попытку на проверку *убеждения* налагается штраф –2. Если это уже не первый внеочередной запрос, подобные штрафы суммируются. Просто чтобы расставить точки над «i»: сотрудник Агентства, пытающийся направить в штаб три заявки за две недели, оформляет первую без штрафа, на вторую попытку налагается штраф –2, а на третью –4.

4. Сколько всё это займёт?

Как указывалось выше, подъём при проверке убеждения означает, что запрашиваемые устройства высылаются сразу же, нужно только дождаться доставки. В случае успеха обычно приходится ждать d4 дня, не считая времени в пути (и особенных обстоятельств, указанных в описании устройства, если таковые имеются). Маршал может изменять время ожидания по своему усмотрению.

Например, если герои отправляются в Денвер, налаживают контакт с Агентством и лично посещают Комплекс Исследований Потустороннего (для вас, агенты, КИП), где запрашивают лишь один жалкий шифровальный диск, ждать им, скорее всего, не придётся вообще. С другой стороны, рейнджеру из Фарго, с помощью телеграфа запрашивающему семь комплектов гранат Рейнса второй модели, вероятно, придётся подождать. Возможно, вечность, амиго.

Снаряжение секретных служб

Теперь, когда тебя ввели в курс дела по всем вопросам, связанным с оформлением заявок, переходим к главному: собственно, списку всех этих замечательных игрушек. Ни один из этих предметов не подлежит продаже. Их могут получить только сотрудники Агентства или техасские рейнджеры, находящиеся на хорошем счету у начальства и обладающие достаточно высоким званием. В особых ситуациях (на усмотрение Маршала) некоторые предметы могут быть лично выданы руководством для использования на какой-нибудь конкретной миссии (или в постоянное пользование), но эти случаи чрезвычайно редки.

Иногда тот или иной предмет может попасться герою на чёрном рынке (за астрономическую цену, назначаемую Маршалом), но будь уверен, секретная служба, которой он когда-то принадлежал, рано или поздно за ним придёт.

Устройства Агентства

Автоматический ключ

Модификатор доступности: *–2*

Со стороны похожее на револьвер с торчащим из ствола зубоврачебным щупом это устройство способно подстроиться под любой механический замок, который отпирается ключом. Процесс занимает считанные секунды.

Автоматическим ключом можно открыть любой штифтовый (отпираемый ключом) замок, пройдя проверку *смекалки* или *взлома (+2)*.

Неполадки: провал при проверке *смекалки* означает, что автоматический ключ выходит из строя, и теперь для его починки потребуется проверка *ремонта (–4)*. При критическом провале ключ не подлежит восстановлению, а замок, который пытались им вскрыть, заклинивает (проверка *ремонта*, чтобы исправить поломку).

Взрывные часы

Модификатор доступности: *–1*

Это обыкновенный карманный хронометр, заполненный достаточным количеством взрывчатки, чтобы сделать его аналогичным динамитной шашке. Детонатор активируется многократным нажатием на заводную головку, после чего требуется пройти проверку *смекалки*.

Два нажатия превращают часы в гранату (после броска они взрываются сразу по соприкосновении с поверхностью). Три — делают из них бомбу с часовым механизмом (счётчик устанавливается с помощью стрелок часов).

Неполадки: если подрывник получит при проверке *смекалки* критический провал, то часы взрываются в его руке, нанося соответствующий урон.

Водонепроницаемые мешки

Модификатор доступности: *+2*

Водонепроницаемые мешки — один из самых популярных способов единовременной передачи большого объёма документов или снаряжения. Размерами они не сильно отличаются от седельных сумок, но намного тяжелее и без груза весят по десять фунтов. Мешки сделаны из прорезиненной ткани и снабжены свинцовыми грузилами вдоль швов, чтобы не всплывали, оказавшись в воде. Поставляются скреплёнными по два, каждый вмещает столько же, сколько средняя седельная сумка.

Игральные карты с потайным отделением

Модификатор доступности: *+1*

Передавать информацию через атрибут азартных игр — один из самых неожиданных ходов Агентства. Эти карты состоят из двух листов: рубашка и лицо скрепляются тонким слоем многоразового клея, что позволяет прятать между двумя сторонами записки или карты местности.

Обнаружить подвох со стороны достаточно трудно (обычно это требует проверки *внимания* со штрафом –4), но у шулеров и бывалых игроков, как известно, намётан глаз на необычные колоды. Проверка *азартных игр (–2)* позволит понять, что с картами что-то не так, поэтому оперативникам не стоит доставать их в салуне для дружеской партии!

Карабин Гатлинга

Модификатор доступности: *–2*

Карабин Агентства оснащён четырьмя крутящимися стволами и крепящимся сверху круглым магазином. В магазин встроен механизм, который проворачивает стволы после каждого выстрела. В цевье также находится дублирующая пружина, обычно помогающая осуществлять вращение, а также обеспечивающая функциональность оружия даже в том случае, если магазин даст сбой.

Неполадки: если при проверке *стрельбы* происходит *осложнение (1)*, стрелок не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Считай это огнём на подавление против всех вокруг в пределах БШ с центром на стрелке. Карабин не может ранить больше жертв, чем в нём осталось патронов.

Мнемомизатор

Модификатор доступности: *–4 (классы 3 и выше; +d4 дней ожидания)*

Мнемомизатор — это маленькая серебристая сфера размером с кулак, открывающаяся при на-

жатии нескольких панелей на её поверхности в правильном порядке (это предотвращает использование мнемомизатора посторонними, а также возможность случайного срабатывания у агента в кармане). Чтобы активировать устройство, агент должен пройти проверку *смекалки*. Когда оно срабатывает, передняя часть сферы открывается и излучает волну зелёного света, охватывающую пространство, соответствующее половине среднего шаблона. Каждый попавший под воздействие должен пройти проверку *смекалки(–4)*. Провалившие проверку примерно на 10 секунд становятся чрезвычайно доверчивы. Это даёт агенту шанс помочь жертвам «припомнить» то, что они видели в неверном свете.

Главный недостаток мнемомизатора в том, что его использование очень затратно и требует одной унции призрачной руды за раз (в большинстве мест это обойдётся тебе где-то в 6 долларов и 25 центов). Также с ним могут случиться неполадки. Если агент провалит проверку *смекалки*, то призрачная руда будет использована впустую, — а две единицы на игральных костях вызывают яркую вспышку (ослепление на 2d6 раундов) размером в средний шаблон (включая и ту его половину, где находится обладатель мнемомизатора). Используй его с осторожностью, агент.

Монета с потайным отделением

Модификатор доступности: *+1*

Между разъёмными боками этой монеты находится потайная полость, в которой можно спрятать одну аккуратно сложенную записку или карту. Для практического пользования подходят лишь монеты по $5, $10 и $20, внутри каждой из которых помещается один документ до 4 дюймов в ширину.

Для того, чтобы понять устройство приспособления неосведомлённому о назначении монеты человеку необходимо пройти проверку *внимания (–4)*. Агенты, пользующиеся данным способом передачи информации, должны проявлять особую осторожность — целые операции срывались из-за того, что секретные планы правительства были оставлены бармену на чай.

Набор для маскировки

Модификатор доступности: *–2*

По достоинству оценённый Невадой Смитом, известным как «Человек с тысячью лиц», этот богатейший арсенал грима, париков, накладных усов, бород и прочего поможет любому оперативнику с лёгкостью измениться до неузнаваемости. Замаскировавшись при помощи набора, герой получает +4 к проверкам *убеждения*, направленным на поддержание прикрытия. Агенты, не обладающие навыком *убеждения*, могут игнорировать штраф –2 при неумелых попытках замаскироваться, если используют этот набор.

В комплект также входят некоторые редкие костюмы вроде военной формы Конфедерации и Союза, нашивки, шевроны и знаки отличия армий разных государств, а также поддельные удостоверения представителей закона обеих сторон (включая значки маршалов). Набор занимает довольно много места и поставляется в непримечательном чемодане средних размеров.

Подсапожный нож

Модификатор доступности: *+0*

Нет, мы говорим не о «засапожном» ноже, хоть некоторые служащие и носят их с собой как запасное оружие. Двух- или трёхдюймовые лезвия подсапожных ножей Агентства встроены в подошву сапога и оснащены пружиной, которую можно высвободить особым движением стопы или ударом каблука об пол. Подсапожный нож наносит урон сила+d4+1 (ББ 2).

Полые колья

Модификатор доступности: *+1*

Полые колья по размерам (и внешне) практически не отличаются от железнодорожных костылей, но имеют отвинчивающуюся крышку и полость внутри. Оперативники могут помещать внутрь послания или карты, после чего вбивать кол в землю в заранее оговорённых местах. Верхушку оставляют на поверхности либо слегка присыпают землёй для защиты от лишних глаз.

Внутри одного кола можно разместить много различных вещей, начиная с десятка патронов и заканчивая однозарядным дерринджером.

Пуленепробиваемый жилет

Модификатор доступности: *+0*

Так называемый «пуленепробиваемый жилет» на самом деле далеко не оправдывает своего звучного названия. Он предоставляет торсу героя +2 к *броне* против любых атак. Жилет, однако, не задумывался как полноценная броня — его истинное назначение заключается в предоставлении скрытой защиты владельцу. Эту задачу он выполняет неплохо — жилет выглядит как самый обычный предмет одежды и поставляется в различных вариациях, от дорожной куртки до твидового сюртука. Для дам имеются пуленепробиваемые корсеты.

Слуховая трубка

Модификатор доступности: +2

Это изобретение являет собой не более чем латунный конус размером со стакан виски, узкий конец которого перекрыт двумя резиновыми мембранами. Агенты используют его для прослушивания дверей, тонких стен и других барьеров, за которыми злоумышленники могут обсуждать свои планы. Раструб прислоняется к стене, а узкий конец — к уху агента. Это устройство добавляет +2 к проверкам *внимания* при попытках подслушать происходящее за каким-либо барьером.

Телеграфный отвод

Модификатор доступности: –2

С помощью телеграфного отвода агент может подключиться к телеграфной линии в любом её месте. Устройство состоит из набора зажимов и кусачек, катушки-приёмника и наушников.

С помощью отвода можно принимать и передавать сообщения. Перехватив передачу, пользователь решает, достигнет сообщение адресата в первоначальном виде, претерпит перед этим какие-то изменения либо просто затеряется в пути. Этот прибор чрезвычайно полезен не только для слежки за перепиской подозреваемых, но и для контроля средств массовой информации: несколько изменений в истории назойливого репортёра «Эпитафии» превращают её из угрозы конфиденциальности во второсортное чтиво.

Для того, чтобы должным образом воспользоваться этим приспособлением, требуется пройти проверку *ремонта* либо *смекалки (–2)*. Кроме того, для отвода проводов агенту, скорее всего, придётся забраться на телеграфный столб, поэтому не помешает навык *лазания* или, на худой конец, хороший набор снаряжения монтёра!

Неполадки: критический провал при проверке *ремонта* или *смекалки* многократно усиливает телеграфные импульсы, после чего направляет их в наушники агента. Так как тот наверняка предусмотрительно надел их на себя, он получает 2d6+4 урона напрямую в голову.

Трость-клинок

Модификатор доступности: +2

Трость-клинок состоит из рапиры, спрятанной в ножнах-трости. Один поворот набалдашника, и в руках агента оказываются два с половиной фута холодной стали!

Трость-пистоль

Модификатор доступности: *+0*

Внутри этой трости спрятан длинный пистолетный ствол, а в набалдашнике — спусковой механизм. Впечатляющая длина ствола не слу-

Оружие Агентства

Название	*Урон*	*Вес*	*Примечания*
Подсапожный нож	сила+d4+1	—	ББ 2
Трость-клинок	сила+d4	3	защита +1

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Вес*	*Обойма*	*Режим*	*МС*	*Примечания*
Эктоплазменный кальцинатор	—	особый	—	12	10	1В	—	КШ; см. описание
Карабин Гатлинга (.42)	20/40/80	2d8	2	9	9	авто 2	d6	см. описание
Трость-пистоль	12/24/48	2d6	1	2	1	1В	—	–2 к стрельбе

чайна — по всей его протяжённости расположено несколько глушащих мембран. Это делает выстрел практически беззвучным, однако выстрел из трости производится со штрафом –2, налагающимся на проверки стрельбы. Чтобы понять, что странный глухой хлопок на самом деле был выстрелом, окружающие должны пройти проверку *внимания(–2)*. На больших расстояниях звук разобрать практически невозможно, не говоря о том, чтобы связать его с боевыми действиями.

Неполадки: если при проверке стрельбы владелец трости получает *глаза змеи*, глушители дают сбой, совершенно не снижая громкости выстрела. Для того, чтобы трость опять стреляла тихо, их нужно полностью заменить.

Чёрный пыльник

Модификатор доступности: *–1*

Именно из-за этой униформы на Западе сотрудников Агентства называют «людьми в чёрном». Верхняя часть этого дорожного плаща подбита полосами плотной ткани и кольчужного полотна, обеспечивая торсу и рукам владельца +2 к *броне*, что совсем не заметно со стороны.

На боках плаща имеются специальные прорези для ускоренного выхватывания оружия, а благодаря глубоким сквозным карманам оперативник может добраться до ствола в кобуре, не вынимая рук. Плащ также оснащён множеством небольших карманов и потайных отделений, в которых можно прятать важную мелочовку. Всякий, кто будет обыскивать агента и не додумается заставить его снять пыльник, получает –2 ко всем проверкам *внимания* при попытках обнаружить спрятанные в тайных карманах предметы.

Шифровальный диск

Модификатор доступности: *+0*

Агенты по всему материку пользуются этими дисками, кодируя и расшифровывая секретную переписку. Устройство состоит из двух или более свободно вращающихся плоских дисков, на каждом из которых по кругу написан алфавит. Отправитель и адресат всего лишь должны привести свои шифровальные диски в одинаковое положение, после чего сверить значение каждой буквы.

Использование шифровального диска требует проверки *смекалки*. Разгадать шифр, тем не менее, не так уж сложно — для того, чтобы прочесть зашифрованное послание, дешифровщику нужно лишь пройти проверку *смекалки (–4)* или *знания (шифры) (–2)*.

Эктоплазменный кальцинатор, вторая модель

Модификатор доступности: *–6 (классы 4 и выше; +2d4 недели ожидания)*

Это одно из самых необычных устройств в арсенале Агентства. Со стороны кальцинатор выглядит как нестандартной конструкции огнемёт с одной большой топливной канистрой и электрической катушкой вокруг сопла. При активации машина выпускает нечто, со стороны похожее на горящий дуговой разряд, но на деле являющееся струёй коллоидной суспензии призрачной руды с добавлением раствора различных солей и отверждающих компонентов.

Против обычных людей кальцинатором много не навоюешь, если только твоя цель не в том, чтобы заляпать их слизью. Бестелесные цели (для вас, суеверные типы, «призраки»), однако, под действием электричества в сочетании с химикатами каким-то образом на время обретают материальную форму и становятся уязвимыми к обычным атакам! Это состояние быстро проходит, поэтому агенту лучше держать под рукой более традиционное оружие для того, чтобы немедля расправиться со всё ещё опасным чудовищем.

Задействовав кальцинатор, агент проходит проверку *стрельбы*. Успех означает, что цель должна пройти проверку *характера*, подъём — проверку *характера (–2)*. В случае провала у призрака он становится материальным на d6 раундов. Одной канистры хватает на 10 выстрелов, и заправить её можно только в бостонском или денверском отделениях Агентства.

Неполадки: критический провал при проверке *стрельбы* означает, что кальцинатор дал сбой и сделал бестелесным оперативника. На d6 раундов герой получает черту *призрак* (см. стр. 187) и становится нематериальным.

Устройства техасских рейнджеров

Беглецы от закона Конфедерации (особое издание)

Модификатор доступности: *–4 (первые лейтенанты и выше)*

Каждый рейнджер слышал истории о «Тринадцатой главе» — сверхсекретной части «Библии рейнджеров», содержащей всё, что вы хотели бы знать об охоте на чудовищ (но вам не хватало ранга прочесть). Всем желающим, однако, сперва приходится вскарабкаться по служебной лестнице до звания первого лейтенанта, а до этого момента довольствоваться лишь краткими выдержками, высылаемыми по телеграфу.

Кроме обычного содержания книги, внутри этого издания собрана вся достоверная информация об известных рейнджерам сверхъестественных созданиях, предоставляющая её владельцу +2 ко всем проверкам *знания (оккультизм)*, а также к проверкам *выслеживания* существ мистической природы.

Вручение копии особого издания является признанием полного доверия со стороны руководства, и все, кому досталась эта книга, отлично знают, чего от них ждут в дальнейшем. А также — какие кары обрушатся на голову несчастного, допустившего, чтобы секретный текст попал не в те руки. Говоря проще, рейнджер должен пожертвовать самое малое — жизнью, но не допустить, чтобы о существовании «Тринадцатой главы» стало известно общественности.

Винтовка Уитворта, усовершенствованная

Модификатор доступности: *–2 (капралы и выше)*

Конфедерация и Британия быстро сдружились на почве обоюдного желания «утереть нос зазнавшимся янки». Производимую в Англии винтовку Уитворта в Штатах раньше было с огнём не сыскать, но с недавних пор британцы решили поделиться.

Это оружие представляет собой казнозарядный штуцер из призрачной стали под уникальный патрон с пулей шестиугольного сечения и усиленным пороховым зарядом (подобно описанному далее револьверу Ле Ма модели «Гробовщик»). По каждой утверждённой заявке рейнджеру обычно высылают коробку с полусотней особых патронов.

Неполадки: при критическом провале проверки *стрельбы* винтовка взрывается, нанося владельцу урон, равный урону от патрона.

Граната Рейнса, вторая модель

Модификатор доступности: *–3 (младшие сержанты и выше; +d4 дней ожидания)*

Гранаты Рейнса второй модели наносят урон подобно другой взрывчатке, но, в отличие от динамита или нитроглицерина, не подвержены случайной детонации. Рейнджеру нужно всего лишь выдернуть чеку и пройти проверку *метания* для того, чтобы попасть гранатой в цель. С каждой утверждённой заявкой высылаются две гранаты.

Неполадки: *глаза змеи* при проверке *метания* означают, что граната взрывается рядом с рейнджером, нанося ему соответствующий урон. Остальные в пределах радиуса взрыва могут пройти проверку *ловкости (–2)* для того, чтобы отпрыгнуть в сторону (см. «Дневник авантюриста»).

Набор Устранения Сверхъестественных Феноменов (УСФ)

Модификатор доступности: *–2 (младшие сержанты и выше; +d4 дней ожидания)*

В связи с высокой стоимостью его компонентов набор УСФ высылается только в том случае, если подтверждена паранормальная природа угрозы. И даже это не повод щеголять им на публике. Лучше сразу отправляйся искать чудовищ.

Набор состоит из чёрного оружейного пояса с кобурой для быстрого выхватывания и двумя карманами, в которых находятся отмычки, серебряное зеркальце, шесть белых свечей со спичками, клубок ниток с серебряными иголками, мешочек каменной соли, немного аконита, свежие луковицы чеснока, фляга святой воды и съёмное распятие (обычно располагающееся на кобуре).

Оружие Техасских рейнджеров

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Вес*	*Обойма*	*Режим*	*МС*	*Примечания*
Револьвер Ле Ма, модель «Гробовщик»	12/24/48	3d6	1	4	9	1В, 6В	—	см. описание
& дробовик (16)	4/8/16	1–3d6	—	—	1	1В	d6	дробовик, ПЗ 1
Усовершенствованная винтовка Уитворта	24/48/96	3d8	2	12	1	1В	d8	ПЗ 2
Граната Рейнса, вторая модель	5/10/20	3d6	—	4	—	—	—	СШ

Вместе с поясом поставляются 20 патронов любого калибра по выбору рейнджера. Пули патронов УСФ являют собой вершину алхимического мастерства и сделаны из призрачной стали, покрытой серебром. Они наносят урон подобно любым другим патронам и имеют ББ 3. Кроме того, они наносят дополнительные d6 урона существам, уязвимым к серебру (например, оборотням).

На каждой пуле вручную выгравировано распятие. Чудотворцы любой ветви христианства получают +2 к проверкам *веры* при попытках благословить эти боеприпасы (например, используя силу *сокрушение*).

Неполадки: при критическом провале проверки стрельбы патрон УСФ взрывается в стволе, уничтожая оружие и нанося владельцу урон, равный урону от патрона.

Револьвер Ле Ма, модель "Гробовщик"

Модификатор доступности: *+0 (старшие сержанты и выше)*

Когда закончились испытания ножа из призрачной стали, усовершенствование револьвера стало лишь вопросом времени. С точки зрения параметров «Гробовщик» ничем не отличается от обычного револьвера Ле Ма (см. стр. 78), если только его не зарядить особыми патронами с усиленным пороховым зарядом. При использовании особых боеприпасов увеличь урон от выстрела на одну игральную кость (он становится равным 3d6, например). С каждой утверждённой заявкой обычно поставляется коробка в 50 особых патронов.

Неполадки: при критическом провале проверки стрельбы «Гробовщик» взрывается, нанося владельцу урон, равный урону от патрона (только при использовании особых боеприпасов).

Тактический нож Боуи

Модификатор доступности: +0

Тактический нож Боуи был разработан безумными учёными в Розуэлле, штат Нью-Мексико, и им было мало просто установить сверхострый клинок из призрачной стали. Поскольку из-за специфики материала нож стал заметно легче оригинала, чтобы скомпенсировать недостаток веса, эти умники решили добавить в его конструкцию все известные человечеству функции и приспособления для выживания.

В пустой рукояти ножа спрятан десяток спичек (с зажигательной полосой), иголки с нитками, а также рыболовные крючки с леской и свинцовыми грузилами. Всё это защищено от воды с помощью плотно прилегающей завинчивающейся крышки, в которую встроен миниатюрный компас. Обух оснащён зубьями, а поверхность клинка достаточно гладкая для того, чтобы отражать свет и служить сигнальным зеркалом.

Любой рейнджер, которому повезёт иметь при себе один из таких ножей, добавляет +2 ко всем проверкам *выживания*. Используемый в качестве оружия нож имеет те же параметры, что и обычный нож Боуи (см. стр. 80).

Drazier

КАРТЁЖНИКИ

Картёжники — маги Дикого Запада. Они бросают вызов коварным маниту и ухитряются заставлять служить себе. Это отчаянные и неимоверно удачливые люди — ведь даже обычный карточный игрок постоянно рискует нарваться на неприятности за покерным столом. Когда же напротив сидит злой дух, а на кону твоя жизнь, лучше иметь в запасе побольше везения.

Черта: *мистический дар (магия).*
Треб.: *новичок.*
Сверх. навык: *колдовство (смекалка).*
Пункты силы: *15.*
Начальные силы: *2*
Доступные силы: **новичок** *(вещица, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, меткость, наитие, обаяние, оглушение, ослепление, паучьи лапы, полиглот, поток, призыв союзника, путы, свет/тьма, смятение, стрела, тайные тропы, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит),* **закалённый** *(взрыв, волна, замедление, зоркость, маска, невидимость, проворство, разрушительное поле, рассеивание, смерч, сон, стена, телекинез, телепортация, шанс, шпион),* **ветеран** *(кукла).*
Магическая отдача: *если картёжник избрал традиционный метод сотворения заклинаний, он проходит проверку навыка колдовства как обычно. Получив осложнение(1), он оказывается в шоке.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Медленное восстановление: единственное отличие картёжника от классического мага из «Дневника авантюриста» заключается в том, что его пункты силы восстанавливаются медленнее – по одному пункту за три часа. Черта *восстановление силы* снижает этот период до двух часов, а улучшенная версия — до одного.

Сделка с Дьяволом: вместо традиционного сотворения заклятий картёжники могут «заключить сделку с Дьяволом», сыграв с маниту. Это мгновенное свободное действие. Картёжник озвучивает, какое заклятье он собирается сотворить (включая любые вариации — как дополнительный урон или несколько снарядов, например) и сколько пунктов силы ему требуется. Определившись с желаемым результатом, он тянет пять карт, а также ещё по одной за каждый пункт выдержки, после чего собирает из них наилучшую покерную комбинацию (используя пять или менее карт из своей руки). Джокеры — дикие карты. Ненужные карты сбрасываются. Если комбинация равна или покрывает число пунктов силы, нужное для заклятия, картёжник обыгрывает маниту, и злой дух обеспечивает необходимое для заклятья количество пунктов силы. Пункты силы на поддержание продолжительных сил рассчитываются сразу и входят в эту сумму. Теперь требуется пройти проверку *колдовства* для определения успеха. При комбинациях от флэша и старше проверка считается успешной, однако она всё ещё может потребоваться для того, чтобы попасть в цель или для встречной проверки (за флэш картёжник получает +4 к результату проверки). Если картёжнику не хватит пунктов силы для заклинания, или в его финальной комбинации будет джокер, то маниту выигрывает поединок, и после того, как чары подействуют (или случится провал, что зависит от проверки *колдовства*), картёжник страдает от эффекта расплаты.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СИЛ

Призыв союзника: можно призывать животных — см. таблицу силы *превращения*.

Стена: пылающий костёр, наносящий 2d4 урона всем, кто попытается сквозь него пройти.

Телепортация: маг вступает в достаточно крупную тень, после чего выходит из другой. Он не может телепортироваться в освещённое место и свободно телепортируется в темноте.

Управление элементами: только стихии огня и воздуха.

УЧЕНИКИ ХОЙЛА

Поначалу даже те, кто знал секрет «Книги игр Хойла», мало чего могли достичь на путях их могущества. Встретить Джокера было не легче, чем найти зубы у курицы, а духи, достаточно сильные, чтобы от их службы была хоть какая-то польза, попадались и того реже. Но потом, в 1863 году, что-то изменилось. Внезапно в мире появилось великое множество духов, в том числе Джокеров, и стало намного проще применять на практике расчёты Хойла.

«Ведьм» и «колдунов» большинство людей всё ещё считает прислужниками зла, и тому, кто практикует так называемые «тёмные искусства», лучше держать своё невинное увлечение в тайне, если он не хочет оказаться главным героем спектакля про повешение. Более того, существует немало историй о колдунах, которых преследовало Агентство, Техасские рейнджеры и даже некоторые чрезмерно ревностные священники, обладающие собственными мистическими силами.

Эти колдуны Дикого Запада называют себя «картёжниками». Формируя свой жаргон, они позаимствовали часть терминов у индейцев, видевших сверхъестественное в ином свете. Джокеров стали называть «маниту», и таинственный мир, служащий им домом, стал «Землями Охоты».

Быть картёжником — непростая доля. Будущий чернокнижник должен вначале научиться общаться с маниту. Легче сказать, чем сделать, особенно учитывая, что картёжник пытается сделать нечто большее, чем просто рявкнуть на духов, чтобы те оставили его в покое (как поступает большинство нормальных людей в этом случае). Если картёжнику удастся начать общение, ему придётся спровоцировать духа на игру умов.

Соревнование проходит в Землях Охоты и может занимать секунды, часы или даже дни, но в реальном мире никогда не проходит больше нескольких секунд. Очень умелый (и везучий) картёжник способен победить маниту настолько быстро, что успевает опередить реакцию стрелка.

ВА-БАНК

Это состязание между картёжниками и маниту воплощается лишь в их сознаниях, но большинство картёжников представляет это процесс как некое подобие игры. Подавляющее большинство «играет» в покер, но некоторые могут играть в криббидж, рамми или маджонг. Дьявол, картёжник вообще может представить состязание как игру в бирюльки, если пожелает (лучше только никому об этом не рассказывать). При любом раскладе, если маг побеждает, маниту вынужден выполнить его приказ.

Маниту не в силах напрямую воздействовать на физический мир, поэтому картёжник должен позволить маниту занять своё тело на короткий период времени, необходимый для выполнения требуемого задания. К сожалению, маниту столь же умны, сколь и злобны, и зачастую заставляют картёжника поверить в то, что он победил, перед тем как получить контроль и разнести окрестности ко всем чертям. Когда маниту освобождается подобным образом, это может привести к серьёзным увечьям, безумию и даже смерти.

ТАСУЕМ КАРТЫ

К сожалению, все эти манипуляции в Землях Охоты не всегда проходят незамеченными в реальном мире. Картёжника могут выдать не только непосредственно магические эффекты его заклинаний, которые бывают весьма примечательными. Когда он творит заклятие, в его руке мистическим образом материализуется полная колода карт. Колдун должен взглянуть на них, чтобы протащить мощь маниту в физический мир.

Другими словами, каждый, кто знает, что ищет, распознает картёжника в два счёта. Если картёжник не хочет демонстрировать свои мистические действия, он традиционно держит обычные карты в своей руке и скрывает магические путём ловкой тасовки или подрезания колоды одной рукой. Эта уловка приводит к тому, что большая часть картёжников выдаёт себя за азартных игроков, и это легко вводит в заблуждение большинство простого люда. Но если кто-то глазастый

заподозрит неладное, он вполне может пройти проверку *внимания*, чтобы понять, чем ты на самом деле занимаешься.

Большинство горожан на Западе (даже Диком Западе) — богобоязненный народ, который видит в любом проявлении магии промысел Сатаны. Последствия «заигрывания с Дьяволом» обычно включают в себя верёвку, короткий полёт и резкую остановку! Тебя предупредили, амиго.

Обратная сторона

Если картёжнику не хватит пунктов силы для заклинания, или в его финальной комбинации будет джокер, то маниту выигрывает поединок воли и может слегка размять мышцы. После того, как чары подействуют (или случится провал, что зависит только от проверки колдовства), Маршал осуществляет проверку по таблице *расплаты* (ищи её в «Книге Маршала») и сообщает картёжнику плохие новости.

Пример сделки с Дьяволом

Патрик Бранд был пойман на нечестной игре в карты и решил, что пора бы сваливать. Он хочет сотворить *тьму*, которая требует 2 пункта силы. Будучи небогатым на пункты силы, Патрик решается на сделку с Дьяволом и тянет шесть карт (обычные пять, и ещё одна за единственный пункт *выдержки*).

Вызывая маниту на игру в эфирные карты, Патрик старается получить нужную ему силу у коварного духа. Ему достаются две дамы. Сверившись с таблицей, он видит, что пара валетов и любая пара карт более высокого достоинства даст ему 3 пункта силы. Заклятье удалось!

Патрик бросает на пол свою сигару, а в его руке появляется пара мистических мерцающих карт. Его сигара исторгает густое облако дыма, и Патрик благополучно скрывается.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

У предусмотрительного чародея всегда есть в рукаве несколько трюков (вместе с парой запасных тузов). Вот несколько новых черт, которые тебе пригодятся.

Азартный игрок

Требования: *закалённый, мистический дар (магия), колдовство d6+, храбрость d8+.*

Твой девиз — всё или ничего. Тебя не пугают мелкие маниту. Когда ты заключаешь сделку с Дьяволом, твой герой тянет дополнительную карту. В итоговой комбинации должно остаться все равно не больше пяти, но теперь есть из чего выбирать.

Азартный игрок +

Требования: *ветеран, азартный игрок.*

Эта черта работает точь-в-точь как *азартный игрок*, но чародей тянет две дополнительные карты вместо одной.

Всегда на раздаче

Требования: *новичок, мистический дар (магия), колдовство d6+.*

Пока у твоего героя есть колода карт, он счастлив. Покер, фараон, даже пасьянс — у этого парня тяга к картам в крови.

Когда ты по любому поводу тянешь карту, и она тебя не устраивает, ты можешь потратить фишку, чтобы сбросить эту карту и вытянуть другую.

Кровь Уотли

Требования: *новичок, мистический дар (магия), колдовство d10+.*

Где-то в твоём фамильном древе есть кривая ветвь Уотли. Эта семейка прирождённых ведьм и колдунов хорошо известна своей чрезвычайной силой и чрезмерным безумием. Опасное сочетание.

Многие Уотли уродливы, хотя твоему герою вовсе необязательно быть таким (возьми ему соответствующий изъян, если он всё-таки уродлив). У каждого из них есть отличительная особенность — бледная кожа, иссиня-чёрные волосы, длинные ногти, землистый цвет лица и так далее, и у всех без исключения Уотли — зелёные глаза.

Какую бы внешность ты ни выбрал, она в любом случае отражает дурную кровь, которая прямо-таки вызывает отторжение у окружающих, что выражается в штрафе –2 к *харизме*. Да, это нечестно, и мы об этом знаем, но женщины крови Уотли могут выбрать, будут ли они отталкивающими (–2 к *харизме*) или экзотичными (+2 к *харизме*). Повторим это ещё раз. Мы знаем, что это нечестно, так что не надо писать нам письма про «бесплатную черту» для сестры Уотли, которой нет у её несчастного брата. У неё и так полно забот с поклонниками, которые несмотря ни на что хотят породниться с этой семейкой.

Теперь о сути этой черты. Картёжники с кровью Уотли, бегущей по венам, владеют «магией крови». Они могут по желанию получить уровень усталости в обмен на два пункта силы. Кроме того, нанося себе ранение, они могут рассчитывать на d6+1 пункт силы. Это всё делается именно так, как ты представил, — придётся резать, царапать или как-то ещё калечить себя. Это свободное действие — они быстрые, эти Уотли — и потому может быть осуществлено в рамках сотворения заклятья без штрафа за несколько действий.

Так как это свободное и мгновенное действие, Уотли может буквально довести себя до состояния *при смерти* и всё ещё сотворить заклятие, если пожелает, разумеется. Удачи, конечно, но постарайся прийти в себя с не вывернутыми карманами.

Опытный игрок

Требования: *герой, мистический дар (магия), колдовство d10+.*

Знание — сила, а ты из тех, кто знает меру.

Когда ты заключаешь сделку с Дьяволом, красные джокеры считаются дикими картами, которые не приводят к расплате. Чёрные приносят неприятности как обычно. Да, и перед тем, как тянуть карту, удостоверься, что отличишь джокеров друг от друга.

РУННЫЕ СТРЕЛКИ

Отважные и суровые рунные стрелки — наследники мастеров рунической магии нордических земель Старого света. Как и картёжники, они заставляют маниту даровать им силу. В отличие от картёжников, они предпочитают уловкам и хитростям сделки с Дьяволом должную подготовку и чёткое планирование. Сроднившись со своим оружием, они наносят на револьверы и винтовки колдовские руны, а самые опытные отмечают каждую пулю особым знаком, превращая обычный выстрел в колдовской снаряд.

Черта: *мистический дар (руны).*
Треб.: *дикая карта, новичок, стрельба d8+.*
Сверхъестественный навык: *руны (смекалка).*
Пункты силы: *10.*
Начальные силы: *3.*
Доступные силы: **новичок** *(вещица, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, меткость, наитие, обезболивание, оглушение, ослепление, полиглот, поток, проворство, путы, рунные пули, свет/тьма, смятение, сокрушение, тайные тропы, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит),* **закалённый** *(взрыв, волна, замедление, невидимость, рассеивание, смерч, сон, телекинез, телепортация, шпион),* **ветеран** *(кукла).*
Магическая отдача: *получив осложнение при проверке навыка рун, рунный стрелок сталкивается с расплатой, подобно какому-то карточному шулеру (см. «Книгу Маршала»). Дьявол всегда берёт своё, амиго.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Волшебная стрельба: рунный стрелок может применять некоторые силы в качестве свободного действия, если их эффект напрямую влияет на область традиционного применения предмета силы рунного стрелка (чаще всего речь о каком-то огнестрельном оружии). Это относится к силам *меткость, усилить параметр (стрельба)* и *сокрушение.*

Драгоценное оружие: рунные стрелки украшают своё любимое оружие серебряными накладками, сложной гравировкой, инкрустируют рукоятки жемчугом и т. д., — а ещё такие пушки светятся и искрятся от мистических энергий, когда владельцы используют их для активации заклятий. Подобное может привлечь нежелательное внимание. Наблюдатели получают +2 к результату проверки *внимания* чтобы заметить, что с оружием этого парня творится неладное. С помощью проверки *убеждения* можно попытаться внушить свидетелям, что перед ними очередное творение Новой Науки или выкрутиться как-то иначе. Если наблюдатель получил подъём при проверке *внимания*, он начинает подозревать, что в оружии рунного стрелка таится опасная магия.

Магия: рунный стрелок может использовать черты, требующие наличия *мистического дара (магия)* за исключением черты *чародей* (см. «Дневник авантюриста»).

Меткий стрелок: если рунный стрелок получает подъем при активации любой силы, её стоимость снижается на один пункт. Дополнительные подъёмы роли не играют — скидка всегда не больше одного пункта.

Предмет силы: каждый рунный стрелок обладает определённым мистическим предметом, к которому очень привязан и которым пользуется в качестве проводника силы от маниту. Обычно рунному стрелку требуется держать в руке этот свой волшебный револьвер или иное оружие, чтобы пользоваться силами (хотя заклинатель, знакомый с силой *рунные пули*, может обойти это ограничение с помощью подготовленных заранее патронов). Но давай смотреть на вещи трезво, партнёр, — рано или поздно стрелок где-нибудь да потеряет свой избранный предмет силы; временно, а то и навсегда. Тогда он может найти что-то менее привычное, и это даёт маниту больше шансов устроить неприятности. Когда рунному стрелку приходится довольствоваться временной заменой своего предмета силы, на проверки навыка

рун налагается штраф –2 за каждый ранг используемой силы. А потом бедолаге требуется 2d6 дней, чтобы должным образом обработать новый предмет силы и сформировать с ним связь.

Хитрые шестерёнки: изобретения безумных учёных нельзя использовать в качестве предмета силы для применения навыка *рун* или как патроны для силы *рунные пули*.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СИЛ

Вещица: с помощью этой силы стрелок может получить только патроны, однако они появляются не у него в руке, а прямо в оружии. Называется «Заряжай!».

1 пункт силы: 1 револьверный патрон.

2 пункта силы: 1 патрон для дробовика или винтовки или 3 револьверных патрона.

3 пункта силы: 3 патрона для дробовика или винтовки или 6 револьверных патронов.

4 пункта силы: 15 патронов для дробовика или винтовки или 30 револьверных патронов.

Сокрушение: может воздействовать только на оружие рунного стрелка.

ПРОЯВЛЕНИЯ

Прежде всего, для того чтобы использовать силы, рунный стрелок должен держать в руках оружие. Конечно, лучше всего, чтобы это был его избранный предмет оружия, украшенный выгравированными рунами и знакомый до последней царапинки. Но сойдёт и любое другое оружие — просто с ним будет сложнее. Так или иначе, если сила не подразумевает выстрел, стрелок скорее всего совершит некий хитрый трюк — провернёт револьвер вокруг пальца, крутанёт барабан, несколько раз взведёт и опустит курок и т. д. В момент её применения оружие начинает излучать цветное свечение или сыпать искрами, что скорее всего бросится в глаза окружающим. Исключением являются проявления силы *рунные пули*, имеющие ряд индивидуальных эффектов (см. описание силы).

НОВАЯ ЧЕРТА

Прирождённый убийца

Требования: *новичок, мистический дар (руны), руны d6+.*

Когда рунный стрелок берёт черту *прирождённый убийца*, он получает возможность поддерживать эффекты сил *меткость*, *усилить параметр (стрельба)* и *сокрушение* для своего предмета силы без штрафов на другие проверки мистического навыка. Однако пункты силы ему тратить всё равно придётся.

ИСТОРИЯ

Корни оружейной магии уходят в нордические традиции рунической магии Северной Европы.

Самые свирепые воины племени, название которого давно сгинуло в морозной мгле времён, зачаровывали своё оружие, нанося руны на клинки. Следуя указаниям сейдмада Вигмунда, они исполняли с этим оружием ритуальный танец, повторявший движения рук

заклинателя. Так обретала силу боевая руническая магия, готовая обрушиться на ничего не подозревавших врагов.

После того как столетия назад оборвался поток магии, струящейся в мир, племена рунных колдунов растеряли авторитет и власть. Недруги, совсем недавно сдерживаемые страхом перед их мистической мощью, принялись выслеживать и безнаказанно истреблять их. Прошло немало долгих кровавых лет.

Когда наступил Судный День, последний рунный колдун скрывался на просторах Нью-Мексико в крохотном городишке под названием Хэнгман-Флетс. Это был благообразный швед на излёте шестого десятка, рослый и широкоплечий, с копной когда-то светлых пышных волос, успевших многие годы назад стать совершенно белыми. Он вёл пристойную жизнь городского кузнеца, и все горожане называли его просто «Швед», хотя настоящее имя старика, которое он получил в честь своего далёкого предка, звучало как Вигмунд.

Как-то в 1878 году Джон Генри Холлидей по прозвищу «Док» остановился в городе, потому что у него расковалась лошадь. Долгий и извилистый путь его лежал в Тумстоун, что в Аризоне, и Док как раз собирался выйти на последний перегон.

Два десятка врагов старого Шведа застали кузнеца и его клиента врасплох, окружив город. В результате страшной перестрелки, унёсший жизни многих, стало ясно — не колдун и знаменитый картёжник попали в засаду, а их враги не рассчитали силы. Но, увы, старый Вигмунд был смертельно ранен в этой стычке.

Умирая в глухих холмах Нью-Мексико, могучий Швед передал Холлидею все свои знания, адаптировав их под реалии фронтира,— о рунах силы, о выборе оружия для использования заклятий, и о прочих трюках, в том числе — и как колдовать, лишившись своего магического инструмента. Казалось, необходимость оставить преемника удерживает в старике жизнь, и лишь когда последнее слово сорвалось с губ Шведа, он мирно улыбнулся и отправился к праотцам.

Годом позже Док Холлидей написал несколько десятицентовых романов о своих подвигах, — а ещё больше продиктовал разным писателям и щелкопёрам, — якобы, чтобы высмеять банду Ковбоев. На деле в этих книжицах зашифрованы различные руны силы и инструкции по их применению, которые можно найти, если знать, как читать между строк.

КАК ИГРАТЬ РУННОГО СТРЕЛКА

Хотя на первый взгляд картёжники и рунные стрелки кажутся схожими, на самом деле эти стили магии диаметрально противоположны. Картёжники тяготеют к достижению целей через блеф, напускную отвагу и чистую удачу, тогда как рунный стрелок прежде всего ставит на прагматичность и подготовку. К примеру, стрелки не могут заключать сделку с Дьяволом.

Живя буквально с револьвером в руке, рунный стрелок должен определённым образом подготовить свой инструмент. На оружие наносятся гравировки в виде рун — для каждого известного стрелку заклинания требуется своя, особенная. Эти знаки помогают стрелку направлять заклинание и избегать подстроенных маниту осечек. Герой может также использовать для этого винтовки, дробовики или иное магазинное оружие.

Можешь считать своего мастера рун обычным наёмным стрелком, ремесло которого тут и там окрашено вспышками колдовского пламени. Логично, что при таком подходе ты скорее всего отдашь предпочтение чертам, связанным со стрельбой: *дуэлянт, стрельба от бедра, быстрая реакция, меткий стрелок, твёрдая рука* и тому подобным. Кроме того, умный рунный стрелок носит два револьвера: один ствол для обычных дел, а другой — для зачарованных патронов.

И запомни: пусть ремесло рунных стрелков происходит от древней и прославленной традиции рунической магии — силу заклятиям всё равно даруют маниту и тёмные силы Судного Дня. Горожане, которым стало известно о мистических фокусах рунного стрелка, скорее всего попытаются спалить несчастного от греха подальше.

БЕЗУМНЫЕ УЧЁНЫЕ

Безумные учёные Дикого Запада занимаются исследованием свойств призрачной руды и всеми силами стараются отыскать новые способы поставить её на службу человечеству. Этот не так давно открытый минерал всё ещё таит множество загадок и далеко не все из них безопасны. По сути, путь безумного учёного можно сравнить с тропкой, проложенной через минное поле, по которой приходится шагать с завязанными глазами, рискуя подорваться в любую секунду. И это не просто фигура речи.

Черта: *мистический дар (безумная наука).*
Требования: *новичок.*
Сверх. навык: *безумная наука (смекалка).*
Пункты силы: *20.*
Начальные силы: *1.*
Доступные силы: **новичок** *(доспех, друг зверей, замедление, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, ночное зрение, обаяние, оглушение, ослепление, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, полёт, полиглот, поток, путы, свет/тьма, связь с миром духов, смятение, сокрушение, стрела, тайные тропы, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит),* **закалённый** *(взрыв, волна, дар воина, замедление, зоркость, маска, невидимость, проворство, разрушительное поле, рассеивание, смерч, сон, стена, телекинез, телепортация, увеличение/уменьшение, шпион),* **ветеран** *(великое исцеление, зомби, кукла),* **герой** *(иссушение).*
Неполадка: *когда кто-то, в том числе сам учёный, используя одно из изобретений, сталкивается с осложнением, устройство ломается наиболее зрелищным и разрушительным образом. Все в пределах среднего шаблона с центром на бедолаге, в чьих руках было устройство, получают 2d6 урона. Агрегат останется сломанным до тех пор, пока его не починят, что потребует 2d6 часов работы мастера с чертой мистический дар (безумная наука) и проверки навыка ремонта.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Безумие: есть кое-что, что придётся заплатить за право быть безумным учёным, — твой персонаж буквальным образом сойдёт с ума, если проживёт достаточно долго. Каждый раз, когда твой изобретатель берёт черту *новая сила*, он тут же получает случайно выбранное *помешательство*. Все сумасшедшие подробности ищи в «Книге Маршала», амиго. Мы желаем тебе удачи и уютной смирительной рубашки.

Создание чертежей: у обычного учёного средней руки как правило нет оборудования, времени и свободных средств, чтобы создавать эликсиры и дьявольские машины. Но как только учёный добьётся известности и сколотит капитал, он может строить механизмы ничуть не хуже тех, что выходят у крупных игроков — во всяком случае, ничуть не менее надёжные! Имея на руках чертежи, безумные учёные способны построить любую дьявольскую машину или воссоздать уже имеющуюся (эликсиры, увы, может создать лишь учёный с чертой *алхимия*). Для создания определённой дьявольской машины учёному требуется документальное описание принципов её работы. Чтобы создать чертежи механизма, он должен в течение d6 дней изучать работающий образец. После составления схем герою необходимо приобрести детали на сумму, равную половине стоимости устройства. Также среди элементов будущего изделия обязательно должна находиться призрачная руда в том или ином виде (Маршал определяет подробности). Однажды созданными чертежами можно пользоваться безграничное количество раз.

Клепаем и ставим на поток: чтобы создать дьявольскую машину или эликсир, учёному потребуется купить набор базовых компонентов общей стоимостью в половину итоговой цены произведения. Сборка устройства занимает 2d6 дней и ещё по одному дню за каждые $100 стоимости механизма (с округлением в большую сторону). Учёному могут помогать до четырёх ассистентов, если у каж-

дого из них есть навык *ремонта d6* и выше, ускоряя постройку в 2 и более раз (раздели базовое время постройки на количество работников, включая и самого учёного). По завершении постройки учёный должен пройти проверку *безумной науки*, чтобы определить качество новой дьявольской машины. Успех означает, что их творение работает именно так, как хотелось. При успехе с подъёмом устройство ломается только при критическом провале (это никак не сказывается на устройствах, которые и так имеют это свойство). Провал означает, что время было потрачено впустую, но материалы можно использовать для новой попытки. При критическом провале пройдите проверку как при поломке устройства (см. пункт «Неполадка» для этого механизма). Вне зависимости от результата и время, и использованные материалы пропали зря.

Персонаж, обладающий чертой *алхимия*, может таким же образом создавать эликсиры, тоники и прочие составы. Чертёж заменяется на формулу, в остальном используются те же правила, за исключением срока работ в 2d6 часов и ещё по часу за каждые $10 стоимости состава (с округлением в большую сторону).

Особенности применения сил

Увеличение/уменьшение: только уменьшение.

Проявления

Источник могущества безумных учёных — призрачная руда, а силы всегда воплощены в виде каких-то устройств, сконструированных самим изобретателем. По сути, получение новой силы для них — это изобретение нового агрегата. Машину можно потерять, однако схема остаётся в голове у создателя, и он всегда сможет восстановить все по памяти. Исходя из вышесказанного, используя силу, безумный учёный активирует одно из своих изобретений, которое предназначено чтобы стрелять, выпускать невидимые лучи, поднимать объекты в воздух направленной струёй пара, осуществлять синхронный перевод текста или речи и т. д. Каждый агрегат обычно наделяется громким и сложным названием (много хороших примеров вы можете найти в книге «Каталог Смита и Робардса»).

Новые черты

Алхимия

Треб.: *новичок, мистический дар (безумная наука), знания (химия) d8+*

Этот персонаж с той же лёгкостью, как и устройства, может делать зелья. Особенность зелий только в том, что их нужно готовить заблаговременно.

Алхимик может потратить половину своего максимума пунктов силы на каждую свою силу, разделив их между любым количеством зелий. «Лишние» пункты идут на увеличение длительности эффекта. Алхимик способен сварить зелья с эффектом каждой из своих сил. Пункты силы «хранятся» в зелье до тех пор, пока оно не будет использовано.

Изготовление зелья требует 30 минут и набора химика. В конце процесса варки алхимик должен пройти проверку *безумной науки*. Провал означает, что зелье безнадёжно испорчено. Успех говорит о том, что зелье сработает, подъём даёт обычный эффект. Атакующие силы потребуют проверки *метания* (дистанция 3/6/12), а силам со встречной проверкой, как обычно, нужен успех (в случае подъёма на проверки противника налагается штраф –2). Во всех остальных случаях проверка не нужна.

Гениальный мастер

Требования: *ветеран, мистический дар (безумная наука), народный умелец, ремонт d10+, безумная наука d10+*

Обычно создание дьявольских машин занимает месяцы, а также требует лабораторных условий и масштабных производственных мощностей. Однако твой безумный учёный может собрать такое устройство за пару недель, а то и дней, используя лишь чертёж, набор инструментов и необходимые детали на сумму в четверть рыночной цены устройства.

Сборка устройства занимает 2d6 дней и ещё по одному дню за каждые $500 стоимости механизма (с округлением в большую сторону). Учёному могут помогать ассистенты согласно общим правилам по созданию дьявольских машин. По завершении постройки учёный должен пройти проверку *безумной науки*, используя нижеприведённые результаты вместо обычных. В случае *провала* время оказывается потрачено впустую, но детали сохраняются. При *успехе* машина построена, а при *подъёме* это сделано вдвое быстрее, чем планировалось. Если при проверке получены *глаза змеи*, изделие взрывается, нанося 3d6 урона всему в пределах большого шаблона, а детали оказываются уничтожены.

Формулы эликсиров используются аналогично, за исключением срока работ в 2d6 часов и ещё по часу за каждые $50 стоимости состава (с округлением в большую сторону).

Эврика!

Требования: *легенда, мистический дар (безумная наука), безумная наука d12+*

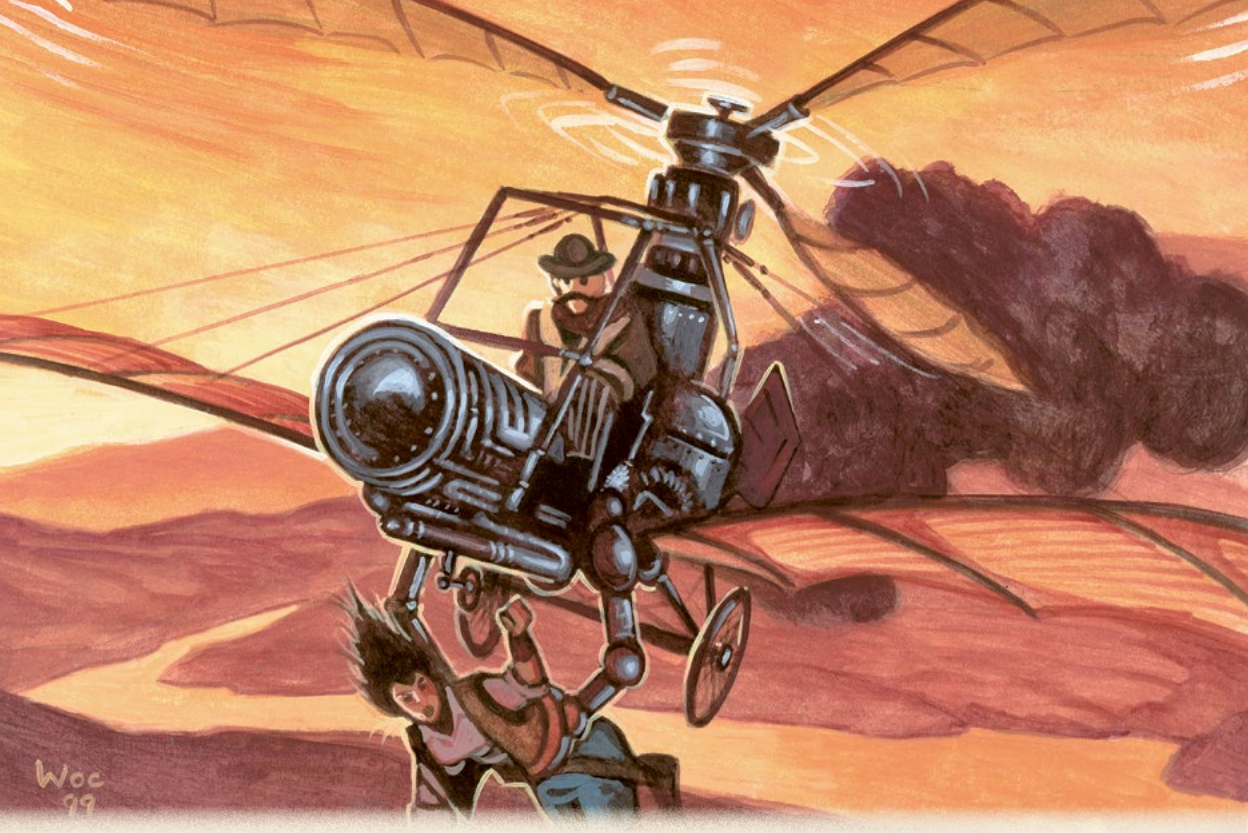
После долгой пайки и монтажа ты можешь собрать поистине дьявольскую машину на основе одной из своих сил. Когда ты берёшь эту черту, выбери одну из имеющихся в твоём распоряжении сил. Агрегат более не требует пунктов силы и работает всецело на призрачной руде.

Фунт призрачной руды позволит использовать силу в течение двух часов непрерывной работы (вне зависимости от её обычной длительности), а мгновенные силы можно применить 20 раз. Для таких сил лучше всего считать фунт призрачной руды за 20 «зарядов». Как только агрегат поглотит всё топливо, настанет пора прикупить ещё калифорнийского кофе, дружище.

Твой прототип куда стабильнее, чем другие дьявольские машины, и неполадка у него происходит только в случае критического провала. А ещё твои чертежи и патенты принесут тебе немало престижа и денег от корпорации, достаточно крупной для того, чтобы организовать массовое производство твоего устройства (вероятнее всего, «Смит-и-Робардс или Хельстромм Индастриз», но и железнодорожные бароны или правительство также могут проявить интерес). В результате ты получаешь +2 к *харизме* при общении с другими безумными учёными и d6 × $50 авторского гонорара ежемесячно (которые ты, скорее всего, будешь тратить на призрачную руду).

Призрачная руда

Конечно же, без открытия призрачной руды никаких подобных изобретений быть не могло. Призрачная руда — это удивительное вещество с широкой областью применения.



Трактовка принципа действия призрачной руды зависит от того, кого ты о ней спросишь. Наиболее суеверные полагают, что она создана руками самого Дьявола для разжигания алчности и раздора. Минерал этот горит адским пламенем, скажут они, и сгорают и воют при этом души проклятых, из которых он состоит.

Более практичные ответят, что ранее призрачную руду попросту принимали за грязный низкосортный уголь и игнорировали. И её неожиданные свойства были открыты отчаявшимися обитателями Лабиринта только во время Большого Землетрясения. Белые прожилки в ней, которые суеверный простофиля называет запертыми в куске минерала проклятыми душами, — это просто-напросто примеси в бокситных рудах. Они катализируют окислительные процессы в окружающей их основной породе. Реакция между этими двумя веществами и позволяет призрачной руде давать такой жар при горении.

Загробные завывания также имеют простое научное объяснение. Призрачная руда — пористый материал, наполненный множеством пузырьков воздуха. В процессе горения воздух нагревается, расширяется, разрушает камень и в конце концов вырывается наружу через одну из трещин на его поверхности. Это и производит пронзительный свист, который фантазёры называют криком проклятой души (что, конечно же, просто нелепо).

ПРИКЛАДНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Что бы ни полагал твой учёный, нет сомнений, что без призрачной руды изобретений новой науки и быть не могло. Это топливо горит в сотни раз дольше угля и даже временное погружение в воду не может его потушить. А как мы знаем, при обычных обстоятельствах вода тушит огонь. Благодаря воздушным карманам внутри призрачной руды, она способна сама произвести необходимый для горения кислород, который, впрочем, обычно вскоре заканчивается. В свою очередь, это ускоряет процесс парообразования, делая паровые машины гораздо более быстрыми и менее энергозатратными.

Более того, если призрачную руду применять вместо кокса в процессе производства стали, то на выходе мы получим гораздо более лёгкий и прочный металл с более высокой температурой плавления. «Призрачная сталь» сделала возможной множество инженерных новшеств, включая летающие машины (благодаря уменьшению массы конструкции) и котлы, способные выдержать гораздо более высокую температуру чем обычные.

Благодаря призрачной руде новая наука взяла множество ранее непреодолимых высот. Человек может летать вместе с птицами, плавать с рыбами и, что несколько пугает, создавать оружие потрясающей мощи, способное творить разрушения невиданного доныне масштаба. Приверженцы новой науки всегда должны помнить о том, что прогресс следует сдерживать мудростью.

Известные личности

Доктор Дариус Хельстромм, — вероятно, самый известный учёный на Мистическом Западе, но далеко не единственный. Даже если не брать в расчёт его основных конкурентов — Джейкоба Смита и Клифтона Робардса, — множество пионеров новой науки ежедневно придумывает и производит разнообразные изобретения.

Однако лишь несколько великих людей (те, которые перечислены выше) обладают необходимыми средствами для производства подобных устройств в таком количестве, чтобы их хватило для удовлетворения массового спроса по разумной цене. Для большинства изобретение само по себе — награда.

ЧУДОТВОРЦЫ

Чудотворцы — это люди, по неисповедимой воле сил добра наделённые сверхъестественными способностями. Часть из этих людей — священнослужители, другие оказались избраны за чистоту помыслов. Хотя большинство чудотворцев отличается праведностью и добросердечием, это не обязательное правило — свет может избрать проводником своей воли и мятущуюся душу.

Черта: *мистический дар (чудеса).*
Треб.: *дикая карта, новичок, характер d8+.*
Сверхъестественный навык: *вера (характер).*
Пункты силы: *15.*
Начальные силы: *3 (оберег и ещё две по выбору игрока).*
Доступные силы: **новичок** *(вдохновение, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, оберег, оглушение, освящение, ослепление, поддержка, полиглот, свет/тьма, смятение, сокрушение, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, щит),* **закалённый** *(волна, дар воина, проворство, рассеивание, стена, шанс),*
ветеран *(великое исцеление, экзорцизм).*
Кризис веры: *когда чудотворец сталкивается с осложнением (1), значение его веры уменьшается на одну ступень до тех пор, пока он не проведёт час в медитации, самосозерцании или молитве. Значение веры не может опуститься ниже d4 из-за кризиса веры.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Божественное вмешательство: чудотворцам даны уникальные возможности, за применение которых они должны расплачиваться *золотыми фишками*. См. стр. 94.

Грехи: чудотворец, преступивший один из постулатов своего вероучения, временно или навсегда оказывается отлучён от сил, дарованных свыше. Мелкий грех налагает штраф –2 на проверки *веры* на неделю. Тяжкий грех на тот же срок лишает чудотворца всех сверхъестественных сил. После того как чудотворец предался смертному греху, силы света полностью отворачиваются от героя, покуда он не совершит некое великое деяние (Маршалу нужно придумать, какое именно).

Милосердие: взывая к силам добра, проще просить о милосердии, нежели о гневе Господнем. Если выбранное игроком чудо или божественное вмешательство можно отнести к одной из двух этих категорий, Маршал имеет право вводить различные модификаторы , влияющие на результат проверки веры: положительные (+1,+2 для самоотверженных молитв о важных вещах) или отрицательные (–1, –2 для эгоистичных или легкомысленных просьб).

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СИЛ

Свет/тьма: только свет — мягкое сияние.
Управление элементами: только воздух и вода.

ПРОЯВЛЕНИЯ

Силы чудотворцев редко сопровождаются красочными эффектами, так что чаще всего заметить можно лишь результат. Обычно человеку, которому посчастливилось стать проводником Господней воли, достаточно сосредоточиться или вознести краткую молитву. При этом проявления могут разниться от религии к религии: христианин или мусульманин скорее всего будет шептать подходящие к ситуации псалмы или аяты, иудей припомнит отрывок из Торы, а буддист начнёт медитировать, отстраняясь от мирской суеты. Если высшая сила откликается на мольбу, испрошенное просто происходит: пуля пролетает мимо цели, раны затягиваются, молния с небес ударяет под ноги нечестивцу и т. д.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Чудотворцы — это воины Бога (или богов, независимо от их имени или имён) на передовой в войне против зла. Их вера должна быть крепка, чтобы они могли устоять в битве. Вот несколько черт, которые помогут им сражаться и выстоять.

Дух-покровитель

Треб.: *новичок, мистический дар (чудеса), характер d8+*

Дух-покровитель может быть ангелом-хранителем, святым, доброжелательным ками либо же иной сущностью, подходящей вероисповеданию чудотворца. Потратив фишку, твой чудотворец взывает к его силе и просит помощи в поддержании действия своих чудес. Белая фишка увеличивает срок действия силы вдвое (так, сила, обычно действующая 3 раунда, будет действовать 6). Красная фишка увеличивает длительность втрое, а синяя — вчетверо. Если же ты не пожалеешь золотой фишки, то продолжительность действия силы увеличится в шесть раз.

У персонажа никогда не может быть больше одного духа-покровителя: если у него одновременно есть черты *примета (хранимый духами)* и *дух-покровитель*, то их источником является один и тот же дух.

Избранный Богом

Треб.: *ветеран, мистический дар (чудеса), вера d8+.*

Некоторым верующим оказывается проще других донести свои молитвы до слуха Всевышнего, и этот тип как раз из таких везунчиков. Когда он взывает к божеству, у него получается заметно лучше, чем у других, и его скромные просьбы о *божественном вмешательстве* обычно не остаются без ответа. Герой получает +1 ко всем проверкам *веры* для сотворения чуда.

Лекарь

Требования: *новичок, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d4+, лечение d8+*

Чудотворец может исцелить любое заболевание или помешательство у одного человека. Для этого он должен в течение полного месяца общаться с ним каждый день хотя бы на протяжении часа. В течение всего этого срока персонаж-лекарь вытягивает в начале встречи на одну фишку меньше. Если чудотворец хотя бы один день не общался с подопечным, то лекарь должен успешно пройти проверку *веры*, иначе отсчёт месяца начнётся заново. При дальнейших пропусках сложность проверки каждый раз возрастает на 4.

В процессе исцеления (весь месяц) состояние больного не ухудшается, и он не может умереть от болезни. Помимо этого, пациент получает +2 к *проверкам естественного выздоровления*.

Действие этой силы распространяется на *помешательства* безумных учёных.

Паства

Треб.: *закалённый, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+*

За величайшими из пророков и священников следует их верная паства. Это мужчины и женщины, которые так или иначе нашли своё спасение в лице одного из чудотворцев и посвятили свои жизни тому, чтобы служить его делу.

Черта *паства* даёт твоему священнику пятерых спутников, которые служат ему любым выбранным тобой способом. Они имеют характеристики горожан (см. «Книгу Маршала»), хотя могут получать навыки так же, как и любые другие союзники. По умолчанию у них нет ничего, кроме их одежды и нескольких долларов на жизнь, но, если чудотворец пожелает, он может выдать им одежду и вооружить так, как посчитает нужным. Членов паствы, расставшихся с жизнью, со временем сменяют другие. Пока чудотворец не достиг ранга *легенда*, он не может взять эту черту более одного раза. Когда он достигнет этого ранга, он будет вправе взять эту черту столько раз, сколько хочет (так же, как черту *верные спутники*, если ему будет угодно).

ВЕРА

Большинство жителей фронтира привыкло молиться Богу (или Яхве, или духам предков, или кому-то ещё — кто уж там, по их мнению, живёт на небесах, отвечает на молитвы и поджаривает молниями грешников), но это не мешает людям грешить, покуда они лично не предстанут перед Тем-кто-наверху.

Впрочем, есть и те, кто наделён более благородной душой — те, кто действительно живёт в соответствии с законами своей религии и служит светочем веры для остальных. Всех их называют чудотворцами. Не все из чудотворцев священники или монахини — пути Господни

действительно неисповедимы, и иногда божественный дар достаётся самым отъявленным мерзавцам, в то время как местный настоятель даже свечи без спичек зажечь не может.

Иногда дар чудотворца достаётся человеку, потому что под уродливым фасадом душа его всё ещё чиста, а иногда — просто потому, что этот конкретный грешник подходит для претворения Божественного замысла, неисповедимого, как ему и положено.

Грех

В этой таблице сказано, что считается грехом для христианской религии — самой распространённой на фронтире. По ней же можно судить о приблизительной тяжести грехов в других вероисповеданиях.

Прегрешение

Тяжесть	*Пример*
Мелкий	Упоминать имя Господа всуе; пьянствовать; лгать; отказывать в помощи тем, кто нуждается; завидовать чужому благосостоянию.
Тяжкий	Красть, оставлять людей в беде, не ходить к причастию (для католика).
Смертный	Прелюбодействовать, убивать людей (иначе как в целях самозащиты), богохульствовать (или отречься от веры).

БОЖЕСТВЕННЫЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВА

Не так давно, уже на памяти нынешних покорителей фронтира, силы света преподнесли своим самым верным последователям дар, считавшийся давно утраченным: прямое божественное вмешательство. Работает это примерно так же, как и обычные силы чудотворцев, однако когда небеса откликаются на такую молитву, эффект оказывается куда более масштабным.

Сокрушение грешников

Чудотворцы (и только они), у которых есть золотая фишка, могут попытаться обратиться к силам добра, чтобы убедить их вмешаться в мирские дела. Выполнив все особые требования, указанные в описании божественного вмешательства, чудотворец тратит золотую фишку и проходит проверку *веры* с соответствующими модификаторами. При этом помимо золотой фишки, которая является платой за саму возможность обратиться к высшим силам, никакие другие фишки не могут быть использованы для изменения результата проверки веры. Применение божественного вмешательства не требует траты пунктов силы. Никакие силы любых мистических даров или черты не влияют на божественные вмешательства.

Исход молитвы

Успех/подъём: игрок тратит *золотую фишку*, и эффект божественного вмешательства вступает в действие согласно описанию.

Провал: в случае провала при проверке *веры* игрок сохраняет *золотую фишку*, однако его герой страдает от *кризиса веры*. Навык *веры* персонажа опускается на одну ступень (не ниже d4), пока герой не проведёт час в медитации, самосозерцании или молитве. Если при проверке *веры* чудотворец сталкивается с *осложнением (1)*, он сохраняет золотую фишку, но теряет доступ ко всем силам на одну неделю, а максимальный запас его пунктов силы падает до нуля.

Глаза змеи: если при проверке веры игрок получает две единицы, его чудотворец теряет золотую фишку, его пункты силы падают до нуля, а сам он становится изгоем, лишаясь доступа к любым силам до тех пор, покуда не совершит значительный акт искупления.

Божественные вмешательства

Господь хранит

Модификатор веры: *–2.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 раунда.*
Проявления: *святое пламя, укрывающее человека; невероятные совпадения; молитва.*

Благодаря этому вмешательству чудотворец может защитить одного человека (в том числе себя) от урона. Цель не получает *усталости* и *ранений* от каких-либо источников в течение трёх раундов. Персонаж может пережить очередь, выпущенную в упор из пулемёта Гатлинга, взрыв динамита, падение с утёса или пройти сквозь пламя, даже не вспотев. Это действует даже на эффекты вредоносных заклятий (тут последнее слово остаётся за Маршалом, однако всё, что парализует, обездвиживает, а также искажает плоть или рассудок героя, обычно считается вредоносным).

Воскрешение

Модификатор веры: *–6.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *постоянная.*
Проявления: *молитва, песнь.*

Воскрешение возвращает умершего персонажа к жизни. Для этого требуется трёхчасовой ритуал. У цели заживают все ранения и исцеляются прочие недуги, хотя в напоминание о гибели у неё может остаться шрам от удара, что оказался смертельным. Тем не менее вернуть уже ушедшую душу — почти невыполнимая задача, так что можно воскресить лишь того, кто мёртв не дольше, чем половина значения *веры* чудотворца в днях. Эффект никак не влияет на нежить. Если попытаться «воскресить» меченого при помощи этой силы, на проверку *веры* налагается штраф –8, но в случае успеха маниту оказывается изгнан, а недавний ходячий мертвец по-настоящему возвращается к жизни, и его сердце начинает биться.

Иерихонская труба

Модификатор веры: *–4.*
Дистанция: *100 ярдов.*
Длительность: *мгновенное.*
Проявления: *землетрясение, трубный звук, ветер.*

Когда-то давным-давно стены града Иерихон были разрушены звуком трубы. Это божественное вмешательство точно так же обрушивает ярость Господа на постройки и машины (впрочем, на последние она действует несколько хуже). Одиночное здание площадью не более десяти квадратных футов, помноженных на значение *характера* чудотворца, получает 4d12 урона и ещё по d12 за каждый подъём при проверке *веры*. *Броня* при этом не учитывается. Корабли, паровые повозки, поезда, гирокоптеры и прочие подобные цели получают 2d12 урона и ещё по d10 за каждый подъём.

Искупление

Модификатор веры: *–3.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *постоянное.*
Проявления: *заклинание, молитва, окуривание благовонным дымом, ритуал очищения.*

Это вмешательство позволяет чудотворцу помочь меченому обуздать своего маниту. Требуется час для воззвания к высшим силам, после чего совершается проверка *веры*. В случае успеха меченый немедленно проходит проверку *власти над телом*. За успех и каждый подъём при проверке *веры* чудотворца меченый прибавляет 1 к результату своей проверки *характера* (максимум +4). Если меченый побеждает, он получает максимальное значение власти над телом (+4). В отличие от обычной проверки *власти над телом* маниту не получает дополнительных пунктов *власти над телом*, если одерживает верх. Чудотворец-меченый может производить этот ритуал над самим собой.

Иссушение конечности

Модификатор веры: *–3.*
Дистанция: *характер.*
Длительность: *1 месяц/успех и каждый подъём.*
Проявления: *проклятье, наложение рук.*

Попадаются люди, столь прогнившие душою, что их греховность очевидна всем и каждому с первого взгляда. И хотя иссохшая конечность

– это ещё и неплохой способ нанести врагу ужасное увечье в бою, — чаще данное вмешательство просят, чтобы преподать урок человеку, избравшему путь зла и показать последствия такого решения. В случае успеха при проверке веры в бою чудотворцу всё ещё требуется совершить успешную *атаку касанием* и дотронуться до одной из конечностей цели. При этом применяются все штрафы за прицельную атаку. В случае попадания конечность страдает от *увечья* (см. соответствующую таблицу в «Дневнике авантюриста»), которое будет сохраняться месяц и ещё по месяцу за каждый подъём при проверке *веры*. Если цель убьёт чудотворца, эффект станет постоянным.

Исцеляющие прикосновение

Модификатор веры: *–3*
Дистанция: *касание*
Длительность: *1 раунд/успех и подъёмы*
Проявления: *святая вода, возложение рук, молитва*

Это вмешательство действует как *великое исцеление*, но позволяет чудотворцу излечить любые недуги цели (*усталость*, *ранения*, нанесённые более часа назад, отравление, болезнь или постоянные *увечья*) за один раунд. Пациент полностью восстанавливается. Способность даруется чудотворцу на один раунд при успехе и ещё по одному раунду за каждый подъём при проверке *веры*, что позволяет исцелить несколько целей.

Кара Господня – Гнев Божий

Модификатор веры: *–2.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *мгновенное.*
Проявления: *см. далее*

Порой в ответ на молитву праведника силы света карают грешника. Чудотворец проходит проверку *веры* и выбирает в пределах доступной дистанции цель, которая получает 2d12 несмертельного урона (см. «Дневник авантюриста») при успехе и ещё по d12 за каждый *подъём*. Такая атака свыше игнорирует броню и против неё нельзя использовать *проверку на прочность*.

Кара Господня – Мор

Модификатор веры: *–4.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *1 день/успех и каждый подъём.*
Проявления: *см. далее*

Такая кара имеет несколько проявлений, и воинствующие праведники часто применяют её, чтобы наказать за грех и несправедливость. Чудотворец возносит молитвы и просит покарать нечестивцев, после чего выбирает, какая именно напасть обрушится на их головы.

Воды станут кровью: на время воздействия вся вода в означенном краю превращается в густую алую кровь, которая не годится для питья, по крайней мере, если речь идёт об обычных людях. Если привезти воду из других мест, она остаётся нормальной в течение одного дня, после чего тоже превращается в красную жидкость.

Вредители: появляются стаи ворон, крыс, саранчи, мышей или иных не сверхъестественных существ, которые уничтожают по 10% запасов воды и пищи в поселениях каждый день, пока длится эффект.

Поветрие: стада в указанном краю страдают от эпидемии. Пока длится эффект, ежедневно погибает 5% скота, и никто не покупает животных из этих мест.

Тьма: солнце меркнет и уходит с неба. Пока длится эффект, весь край погружается во мрак (действует соответствующий штраф).

Кара Господня – Очищающее пламя

Модификатор веры: *–3.*
Дистанция: *характер × 4.*
Длительность: *мгновенное.*
Проявления: *см. далее.*

Чудотворец призывает очистительный огонь, который испепеляет всё, что находится в области воздействия (круг, диаметр которого равен удвоенному значению *характера* героя в ярдах). Укрытия не дают защиты. Все существа в зоне поражения получают по d10 урона за успех и каждый подъём при проверке *веры*. Легковоспламеняемые предметы могут загореться (см. «Дневник авантюриста»).

Миротворец

Модификатор веры: *–3.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *концентрация.*
Проявления: *молитва, молчаливое присутствие.*

Когда чудотворец просит об этом божественном вмешательстве, всем окружающим становится почти невозможно драться. Все в пределах круга, диаметр которого равен значению *характера* чудотворца × 10 в ярдах (в том числе и он сам), получают +5 *брони*. Кроме того, чтобы совершить любое враждебное действие по отношению к кому угодно, злоумышленник должен сначала пройти встречную проверку *характера* против результата проверки *веры* чудотворца. При успехе негодяй может свободно действовать, однако в противном случае он оказывается *в шоке* и просто застывает на месте, разинув рот. Эффект продолжается до тех пор, пока чудотворец сохраняет *концентрацию*.

Отлучение

Модификатор веры: *–2.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *постоянное.*
Проявления: *церемония, порицание, изгнание.*

Встречаются негодяи столь нечестивые, что они даже не пытаются искать спасения для своей души. Чудотворец может отлучить великого грешника от церкви, и тогда все будут чувствовать в этом человеке скверну, хотя само поставленное чудотворцем клеймо никто не увидит. Все на его пути будут относиться к нему с подозрением и недоверием, даже дети и животные начнут избегать несчастного. На все проверки *убеждения*, *уличного чутья* и прочие социальные взаимодействия цели налагается штраф –2. В случае подъёма при проверке *веры* этот штраф становится –3, при двух подъёмах –4 и т. д. Единственный способ снять так называемое клеймо отлучения — явить наложившему епитимью чудотворцу (или другому чудотворцу той же веры) своё искреннее раскаяние. Чудотворец, наложивший отлучение, может отменить действие этого божественного вмешательства, просто пожелав этого.

Отрицание

Модификатор веры: *–3.*
Дистанция: *характер × 2.*
Длительность: *1 час.*
Проявления: *святое слово.*

Когда чудотворец встаёт против особенно могучего врага, это вмешательство позволяет ему несколько ослабить неприятеля. Герой должен пройти встречную проверку *веры* против *характера* (–4) цели. Если побеждает чудотворец, он лишает противника возможности пользоваться одним из его *навыков* на один час, отрицая его право на это. В течение этого срока любые попытки применения этого *навыка* считаются неумелыми (d4–2). По решению Маршала некоторые задачи могут оказаться просто невыполнимыми для персонажа, лишённого необходимого *навыка*.

Прорицание

Модификатор веры: *–4.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 минута.*
Проявления: *связь с духами умерших, просьба подсказки у высших сил.*

Позволяет чудотворцу вступить в контакт с силами света, чтобы получить какую-то информацию. Из-за необходимости пересечь границу между мирами это вмешательство крайне истощает прорицателя. При успехе чудотворец вправе задать один вопрос, подразумевающий ответы «да», «нет» или «возможно» (если нет однозначного ответа). При подъёме ответ на вопрос состоит из пяти слов или меньше (Маршал может дать более развёрнутый, но запутанный ответ).

Связь длится одну минуту, в течение которой чудотворец не способен двигаться и производить иных действий. Если персонаж оказывается *в шоке* во время *прорицания*, он должен успешно пройти проверку *смекалки*. В случае провала контакт прерывается. Если вопрос касается живого существа (в том числе тех, кто был оживлён магическим образом: ходячие мертвецы, големы, духи стихий и т. д.), проверка *веры* является встречной против *характера*

цели. От *прорицания* также можно укрыться при помощи силы *скрыть сверхъестественное*. Если на цель наложены такие чары, *прорицатель* сначала должен побороть эту силу и в случае его успеха цель может пройти проверку *характера* против результата *прорицания*.

Священный поход

Модификатор веры: *–3.*
Дистанция: *характер.*
Длительность: *1 день/успех и каждый подъём.*
Проявления: *заклинания, вдохновляющая молитва, песнь.*

Говорят, Господь приходит на помощь тем, кто сам помогает себе. Благодаря этому божественному вмешательству чудотворец может претворить эту пословицу в жизнь, но только если имеется некая конкретная цель. Сначала чудотворцу требуется провести целый день за ритуалом или молитвой, приличествующей традициям религии, которой он следует, после чего пройти проверку *веры*. За успех и каждый подъём пятеро статистов, исповедующих ту же религию, получают преимущество +2 ко всем проверкам *параметров*, связанных с достижением цели (окончательное решение за Маршалом) до конца воздействия силы.

Это может быть защита города от сверхъестественной или иной угрозы, поиски пропавшего человека, засев поля в кратчайшие сроки и т. д.

Хляби небесные

Модификатор веры: *–4.*
Дистанция: *характер × 1 миля.*
Длительность: *1 час/успех и каждый подъём.*
Проявления: *наводнение, ураган, буря.*

Чудотворец может вызвать бурю библейских масштабов, чтобы очистить окрестности от нечестивцев. К несчастью, на деле это будет означать, что в этих местах не останется вообще ничего! Центр бури располагается в том месте, где находится чудотворец. На всей территории воздействия видимость падает до 10 клеток и все страдают от штрафов за темноту. Шквальный ветер и летящие камни, пыль и обломки наносят каждую минуту урон d6 и ещё +1 за успех и каждый подъём при проверке *веры* (максимум +4). Земля обращается в болото, любой, кто попытается бежать, должен успешно пройти проверку *ловкости*, в случае провала он оказывается *распластан* и *в шоке*. Большая часть действий в таких условиях производится со штрафом –2, в том числе проверки *вождения*, *пилотирования* и *верховой езды*.

Если буря длится дольше часа, она сопровождается стремительными разливами рек, ударами молний и оползнями, в результате чего могут пострадать окрестные здания, животные тонут, а летательные аппараты оказываются не в состоянии подняться в воздух или безопасно приземлиться. Если любое существо, враждебное чудотворцу, вытягивает джокера во время такой бури, это существо поражает молния, наносящая 2d10 урона (ББ 10).

ВУДУИСТЫ

Дагомея, Гаити, Луизиана — эти названия крепко связаны с традицией магии и религии вуду. Сегодня по просторам Запада путешествует немало тех, кто знает как обращаться к духам, называемым лоа. Кое-кому из вудуистов удалось достичь немалых высот в этом искусстве. Очень многие считают эту традицию злом во плоти, однако правда в том, что среди лоа есть не только злые духи. Как это часто бывает на Мистическом Западе, лишь сам человек определяет, на какую сторону встать в затянувшей битве, известной как Время Расплаты.

Черта: *мистический дар (вуду).*
Требования: *дикая карта, новичок, характер d8+.*
Сверхъестественный навык: *вуду (характер).*
Пункты силы: *15.*
Начальные силы: *2.*
Доступные силы: **новичок** *(вдохновение, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, ночное зрение, оберег, оглушение, освящение, ослепление, поддержка, полиглот, свет/тьма, связь с миром духов, смятение, сокрушение, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей, щит),* **закалённый** *(волна, дар воина, проворство, проклятье, рассеивание, стена, шанс),* **ветеран** *(великое исцеление, видение, зомби, кукла, экзорцизм).*
Отдача: *если вудуист при проверке мистического навыка сталкивается с осложнением (1), он оказывается в шоке. Если же результатом проверки оказываются глаза змеи, заклинатель получает уровень усталости, который снимается четырёхчасовым отдыхом.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Талисманы: для использования своей силы вудуисту необходимы талисманы, амулеты и прочее подобное снаряжение, в противном случае на проверки *вуду* налагается штраф –2.
Чудеса: вудуист может использовать черты, которые требуют наличия *мистического дара (чудеса).*
Святилище: вудуист должен каждый вечер проводить один час в своём святилище, делая подношения лоа и подготавливая талисманы. В противном случае силы покидают его на весь следующий день. Для оборудования святилища вудуисту нужен заранее подготовленный набор инструментов ($100, 2 фунта) и один час.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СИЛ

Проклятье: требуется наличие личной вещи жертвы и куклы вуду. Дистанция не имеет значения.
Свет/тьма: только свет.

ПРОЯВЛЕНИЯ

Большинство сил вуду требуют коротких заговоров или ритуальных действий. В зависимости от заклинания хунган может тереть амулет, разбрасывать пыль из мешочка или просто перебирать бусины ожерелья. Заклинания вуду редко сопровождаются видимыми эффектами, а вот их результаты вполне можно заметить, как, например, в случае применения силы исцеления.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Мастер гри-гри

Требования: *новичок, мистический дар (вуду), смекалка d8+, характер d8+, вуду d8+.*

Один раз за игровую встречу хунган способен создать магический талисман и напитать его мистической энергией. Предмет может содержать любую силу, доступную хунгану, однако использующий его должен отвечать требованиям к рангу персонажа. Талисман имеет вдвое меньше пунктов силы, чем у создателя, и не может быть перезаряжен после использования. Ритуал для создания подобного предмета занимает 3d6 минут и должен проводиться в святилище хунгана. Для активации талисмана вместо проверки навыка *вуду* требуется проверка *характера*.

Избранный шуаль

Требования: *закалённый, мистический дар (вуду), характер d10+, вуду d10+, знания (оккультизм) d8+*

Одержимость лоа является одним из ключевых элементов вудуизма. Случаи одержимости повсеместно встречаются во время церемоний и ритуалов — хотя зачастую и требуют большого количества приготовлений. Тем не менее, ряд мамбо и хунганов являются любимчиками некоторых лоа, а одержимость стала для них уже настолько обыденным делом, что тяжело сказать, в каком состоянии они проводят большую часть своей жизни. Вудуист, обладающий этой чертой, обязан назвать одного из приведённых ниже лоа. Именно этот лоа избрал персонажа своим любимым вместилищем (или шуалем, как принято их называть в вудуизме). Время от времени герой вправе призывать своего покровителя и просить его о помощи, взамен отдавая своё тело в его распоряжение. Лишь один лоа может возвести вудуиста в ранг своего избранного шуаля, поскольку человеческое тело не способно вместить нескольких духов.

Когда шуаль хочет попросить лоа о помощи и впустить его в своё тело, он должен в первую очередь подготовить ритуал в соответствии с требованиями (см. раздел «Лоа» ниже), затем пройти проверку вуду со штрафом –1 за каждое невыполненное требование к ритуалу. После этого он тратит одну из своих фишек в зависимости от того, какую силу хочет обрести (потратить, к примеру, синюю фишку вместо белой нельзя — духи не любят, когда их обманывают), и лишь после этого лоа входит в тело вудуиста, вытесняя его сознание. Момент вхождения духа в тело обычно выглядит весьма странно для наблюдающих за этим действом персонажей: вудуист может биться в конвульсиях, хохотать потусторонним смехом, его голос меняет свой тембр и так далее. Игрок должен сам описать, что происходит с его персонажем, и в случае, если это зрелище слишком ошеломляюще для окружающих, или же они сталкиваются с этим впервые, Маршал может потребовать от них пройти проверку *храбрости*. После завершения ритуала лоа получает полный контроль над вверенным ему телом, и игрок должен описывать действия своего персонажа от лица духа, чья мотивация и поведение обычно радикально отличаются от таковых у вудуиста. Во время одержимости игрок не может применять навык *вуду*, а также пользоваться преимуществами своих профессиональных и социальных *черт*. Кроме того он не помнит ничего, что происходило с героем в это время.

За каждый подъём, полученный при проверке *вуду* в процессе проведения ритуала, герой имеет право задействовать ещё одну способность своего лоа, потратив нужное количество фишек соответствующего цвета. Если же во время проверки вудуист получил глаза змеи, он привлекает внимание лоа противоположного «семейства» — петро, в случае, если объектом призыва был рада лоа, и наоборот. Тогда персонаж переходит под контроль Маршала.

Длительность одержимости лоа составляет 4d12 минут, однако Маршал вправе прервать её в любой момент или продлить, если это будет логично вписываться в канву повествования и не испортит впечатление от игры. На-

пример, персонаж, призвавший в себя Барона Самди и воспользовавшийся благодаря этому способностями лоа, может освободиться от одержимости в момент выхода с кладбища, где он проводил ритуал призыва. После того, как герой возвращается в своё тело, он получает 1 уровень усталости, которая снимается 6 часами сна.

ЛОА

Каждый из лоа в вудуизме обладает собственным характером, планами и мотивами. Они являются персонифицированными духами предков, получивших возможность влиять на этот и потусторонний мир. Когда ты, Маршал, или твои игроки используют этих могучих духов в приключении, помни, что лоа имеют гораздо больше общего с человеком, чем духи или боги любых других религий. Они также веселятся, ссорятся, устраивают подлости или помогают героям, как и любые другие люди. Так, в описанном выше примере с Бароном Самди его скорый уход ты вполне можешь объяснить тем, что Мадам Бриджит, жена Барона, обратила своё внимание на попытку мужа отправиться в очередной раз кутить в мире живых и силой вытащила его обратно.

Лоа разделены на два «семейства» («нанчон», как называют их в вудуизме) по свойствам своего характера — рада лоа и петро лоа. Первые наделены весёлым и доброжелательным нравом, вторые же — сварливы, жестоки и порой даже кровожадны, и чаще всего с ними нелегко договориться о сотрудничестве. Однако не стоит называть их «хорошими» и «плохими». В вудуизме лоа всегда нейтральны, а хорошие и плохие поступки совершают с их помощью люди. Так, рада лоа Агве, дух воды и покровитель мореходов, вполне может помочь вудуисту затопить корабль, а петро лоа Барон Семетьер, один из духов смерти, способен исцелить безнадёжно больного ребёнка. Ниже приведены описания наиболее известных лоа, к которым могут обращаться вудуисты.

Агве

Рада лоа, владыка морей, океанов и покровитель всех мореходов. Агве обожает огнестрельное оружие и всё, что с ним связано. Он или одержимый им шуаль никогда не станет пренебрегать возможностью выстрелить из револьвера или ружья. Даже если выстрел будет сделан в воздух, Агве всё равно обрадуется самому его звуку.

Требования к ритуалу: наличие источника солёной воды или хотя бы сосуда с ней, выстрелы из огнестрельного оружия, шампанское.

Белая фишка: шуаль начинает чувствовать себя как рыба в воде — все проверки *плавания* считаются успешными, а *шаг* в воде увеличивается на 2.

Красная фишка: Агве помогает своему шуалю в морском путешествии — все проверки *судовождения* получают преимущество +4, кроме того шуаль может пройти проверку *смекалки*, чтобы заметить опасности в воде и своевременно их обойти (сложность проверки устанавливается Маршалом).

Синяя фишка: Агве дарует своему шуалю возможность дышать под водой, также он получает +2 ко всем проверкам урона, пока находится в морской воде или на плывущем по морю корабле (этот эффект длится на протяжении одних суток).

Барон Самди

Рада лоа, покровитель кладбищ, мертвецов, похоти и большой любитель всевозможных утех. Барон много пьёт (обычно ром), курит сигары и любит общество красивых женщин. Самди — обладатель чёрного чувства юмора, безумного аппетита и задиристого характера. Барон способен защитить человека от смерти, не пропустив его душу на тот свет.

Требования к ритуалу: обилие алкоголя и тлеющего огня (например, от горящих сигар), кладбище или кладбищенская земля, крест.

Белая фишка: шуаль способен излечить одно любое ранение (даже у персонажа-меченого).

Красная фишка: вудуист способен поднять мертвеца и задать ему один любой вопрос, ответ на который должен быть односложным (да/нет).

Синяя фишка: в ближайшие 24 часа мертвецы не способны заметить шуаля и, соответственно, нанести ему вред (эта способность не действует на злых духов, принявших обличье умерших, например, суисетт или меняющих кожу).

Барон Семетьер

Петро лоа, одна из персонификаций смерти, страж перекрёстков загробного мира и родственник Барона Самди. Знает всё о произошедших в мире событиях, поскольку может расспросить любого из их непосредственных участников. Он охотно делится своими знаниями, не забывая отпускать жестокие шутки в сторону как своих «информаторов», так и собеседников. Опекает маленьких детей и помогает в случае их болезней. Вудуисты обращаются к нему за разрешением при создании зомби.

Требования к ритуалу: вещь, принадлежащая покойнику (отдаётся в дар), кофе или приготовленный с его использованием алкоголь, кладбище или кладбищенская земля.

Белая фишка: если его уговорить, Барон расскажет в подробностях правду об одном из событий прошлого (с большей вероятностью он согласится рассказать о каком-то масштабном событии).

Красная фишка: недавно умерший (или находящийся *при смерти*) персонаж получает возможность вернуться с того света — он должен вытянуть две карты из колоды, если одна из них окажется старше 10 — он вернётся через d6 дней после смерти меченым, если джокером — обычным человеком, однако получает случайно выбранное *помешательство*.

Синяя фишка: Барон Семетьер насылает проклятье на одного из недругов своего шуаля — несчастный персонаж оказывается под воздействием силы *проклятье*, при этом Барон автоматически проходит встречную проверку характера при сотворении заклинания, однако рассказывает жертве о том, кто её проклял.

Босу Кубламин

Петро лоа, жестокий лоа войны и победы над врагом. Босу Кубламин защищает своих приверженцев в ночное время, обычно его представляют в виде человека с тремя рогами, которые символизируют силу, дикость и жестокость. Вместе с тем, он и один из самых ненадёжных лоа, чьему слову рискуют доверять лишь в самом крайнем случае.

Требования к ритуалу: убийство свиньи, ночь, цепи.

Белая фишка: пока шуаль одержим Босу Кубламином, он получает +2 при использовании навыков *драки*, *метания* или *стрельбы*.

Красная фишка: шуаль получает три боевые черты по своему выбору (в соответствии со своим рангом) до тех пор, пока одержимость не проходит.

Синяя фишка: любое ранение, нанесённое шуалем или шуалю в течение 2 дней после одержимости, вызывает кровотечение, персонаж в таком случае считается истекающим кровью, кроме того, сам шуаль получает модификатор +2 ко всем проверкам урона вне зависимости от типа оружия.

Дамбалла-Ведо

Рада лоа, змеиный бог, древнейший из предков, хранящий мир от разрушения, отец всего и носитель мудрости, которую невозможно выразить словами. Вудуист, принявший в себя Дамбалла-Ведо, не может говорить, он способен лишь шипеть, повадками своими напоминая змею. Вместе с тем, Дамбалла-Ведо распространяет вокруг себя ауру уверенности и оптимизма. Сам он с трудом идёт на контакт с людьми и предпочитает в тишине наблюдать за происходящим.

Требования к ритуалу: белое яйцо, живые змеи, предметы из белого металла (серебра).

Белая фишка: Дамбалла-Ведо открывает своему шуалю тайну спрятанного неподалёку сокровища (что именно представляет собой сокровище, определяет Маршал).

Красная фишка: на ближайшие 6 часов шуаль становится невосприимчивым к любым ядам

вне зависимости от их происхождения (естественного, искусственного или магического). Если вудуист уже был отравлен, то действие яда только приостанавливается на эти 6 часов.

Синяя фишка: вудуист становится гибким подобно змее — он автоматически проходит все проверки *лазания*, не получает урона при падении с высоты до 30 метров, а также способен протискиваться сквозь щели диаметром 1 фут (около 30 см).

Локо

Рада лоа, хранитель деревьев, природы и учитель всех, кто практикует лечение травами. Локо предпочитает излечивать раны, а не наносить их, поэтому каждый, принявший его в своё тело, получает изъян пацифизм (крупный) до тех пор, пока лоа не покинет его. Кроме того, человек, одержимый этим лоа, всегда будет курить трубку и носить с собой трость (даже если она не нужна ему для опоры). Локо — защитник справедливости, и он не терпит нечестных людей, поэтому часто его призывают в качестве судьи для разрешения споров или конфликтов.

Требования к ритуалу: живые растения; мясо скота, завёрнутое в соломенные мешки, трость.

Белая фишка: шуаль может пройти через любую дикую местность, не оставив после себя ни единого следа.

Красная фишка: вудуист может автоматически излечить любое количество ранений (тратя на каждое из них по одной фишке) у одного человека (подъём при проверке навыка *вуду*, пройденной при ритуале призыва лоа, позволяет излечить ещё одного человека).

Синяя фишка: то же, что и при использовании красной фишки, однако теперь колдун может излечивать даже *увечья* (в том числе пришить оторванную конечность) и *помешательства*.

Мэтр Каррефур

Петро лоа, владыка перекрёстков, покровитель колдунов и злых духов. Брат Папы Легба, Мэтр Каррефур является одним из самых опасных и могущественных лоа. В его присутствии никто не смеет говорить, пока он не разрешит. Он иногда помогает людям решить их проблемы, однако делает это так, как захочет сам, и редко когда находятся желающие узнать, как именно это произошло. Мэтр Каррефур является духом-трикстером и, будучи владыкой перекрёстков, знает сплетни обо всём, что происходит в мире. Чаще всего он предстаёт в виде высокого и сильного чёрного мужчины.

Требования к ритуалу: перекрёсток, листья деревьев, тайна или информация, которую Мэтр Каррефур может не знать.

Белая фишка: Мэтр Каррефур рассказывает слухи о любом прошедшем недавно событии, однако в процессе или после этого оглашает самые сокровенные тайны собеседников.

Красная фишка: Мэтр Каррефур мгновенно изгоняет злого духа из тела, как если бы использовал силу *экзорцизм* — если в это тело ещё может вернуться дух предыдущего владельца, он возвращается через 3d6 дней. В случае, если это невозможно, в тело вселяется любой дух на усмотрение Маршала.

Синяя фишка: на протяжении следующих 7 дней у шуаля есть возможность использовать модификатор +2 ко всему проверкам *вуду*, однако в этом случае при любом *осложнении (1)* вудуист получает одно *ранение* от внезапно проявившегося злого духа, даже если потом он проходит проверку заново, потратив фишку.

Огу

Рада лоа, дух-воин, покровитель огня, защитников и кузнечного дела. Огу — могуществен и силен, однако даже у него есть слабость — будучи покровителем огня, он не переносит воду. Впрочем, Огу с огромной радостью употребляет алкоголь, особенно — горящий. Шуаль, принявший в себя Огу, будет быстро и экспрессивно говорить (естественно, не заботясь о том, насколько внятно у него это получается), зачастую сквернословя и размахивая при этом руками или зажатым в руках оружием. Хоть он и не делает разницы между людьми, его почитающими, но скорее выберет себе в шуали кого-то похожего по характеру: вспыльчивого,

яркого и экспрессивного персонажа, занимающегося кузнечным или военным делом.

Требования к ритуалу: открытый огонь, холодное оружие, обилие алкоголя (желательно горящий ром).

Белая фишка: шуаль получает возможность игнорировать модификаторы от 1 ранения на протяжении всего времени одержимости.

Красная фишка: Огу показывает своё мастерство владения оружием, увеличивая один из боевых навыков (*драка*, *метание* или *стрельба*) до d12+2 (эта способность действует только в течение одного боевого столкновения по выбору игрока).

Синяя фишка: вудуист может игнорировать эффекты от двух *ранений*, а его *стойкость* повышается на 2 до тех пор, пока Огу не покинет тело.

Папа Легба

Рада лоа, владыка дорог, хранитель храмов, домов и полей. Папа Легба даёт своё разрешение на общение с лоа, поэтому любой ритуал начинается с обращения к нему. У него множество лиц и образов, однако чаще всего он предстаёт в виде хромого старика с палкой, обладающего, впрочем, недюжинной силой. Папа Легба знает все языки и собирает новости от каждого путника, которого встретит в любом из миров. Вудуист, призвавший этого лоа в своё тело, корчится в судорогах. Он получает изъян *хромота* и теряет одну ступень *ловкости* (эти последствия проходят после сна длительностью 9 часов).

Требования к ритуалу: костыль, овощи, дорога или перекрёсток.

Белая фишка: в течение 12 часов вудуист способен общаться с другими людьми на любом существующем и уже известном им языке.

Красная фишка: пока Легба присутствует в теле шуаля, тот способен открыть любой немагический замок простым прикосновением (в бою на это уходит один раунд).

Синяя фишка: Папа Легба существенно увеличивает физические способности своего избранного — на ближайших три часа его сила становится равной d12+2.

Симба

Петро лоа, хранитель болот, рек и ручьёв, также оберегает морские побережья. Он весьма жесток, особенно по отношению к семейству рада лоа, представители которого изгоняли его и морили голодом. Известны случаи, когда Симба крал играющих в воде детей и заставлял несколько лет служить себе, наделяя их в обмен даром предвидения опасности. Он постоянно изучает сверхъестественные болезни и способы их излечения.

Требования к ритуалу: источник пресной воды; обильная еда; оружие или медицинская литература.

Белая фишка: Симба может излечить одно любое заболевание, не связанное с изъяном *немочь* — ступени характеристик, потерянные в результате заболевания, восстановятся только естественным путём. Уровни усталости тоже снимаются естественным путём.

Красная фишка: шуаль получает +4 к урону против любых людей, вставших на его пути, однако правило о *невинных жертвах* срабатывает при *осложнении (1,2)*, а для дробовиков и автоматического оружия — при *осложнении (1,2,3)*, этот результат нельзя отменить, даже потратив фишку.

Синяя фишка: в бою вудуист всегда действует раньше, чем его противники, однако он не может пропускать ход, в том числе для манёвров, например, прицеливания или глухой обороны.

Эзили-Фреда-Дагомей

Рада лоа, покровительница красоты, богатства, добрых начинаний, мечтаний, а также зависти, мести и раздора. Эзили не является олицетворением каких-то сил природы, а скорее представляет стремления людей, их мечты и надежды. В любом святилище всегда найдётся место, посвящённое ей. Это красивая, кокетливая белокожая дама. Осёдланные ею шуали всегда следят за своим внешним видом, красиво одеваются и флиртуют с мужчинами (вне зависимости от пола), что порой приводит к ряду неловких ситуаций, когда Эзили покидает тело.

Требования к ритуалу: зеркало, драгоценности или красивая одежда (желательно красного или синего цвета), сладости.

Белая фишка: шуаль получает +4 к *харизме*.

Красная фишка: вудуист получает автоматический успех при проверке любого социального навыка (эффект этой способности длится на протяжении 12 часов).

Синяя фишка: любое существо, желающее нанести вред вудуисту, обязано пройти встречную проверку *характера* против его навыка *вуду*, и при провале не может выполнить желаемого действия — этот эффект длится по одному часу за каждую ступень навыка *вуду* колдуна.

Эрзули-Ян-Петро

Петро лоа, хранительница святилищ, жестоко и безжалостно карающая всех, кто вошёл в храм с недобрыми желаниями и намерениями. Любит духи, а также, хоть это и противоречиво — чистый и свежий воздух.

Требования к ритуалу: храм или дом вудуиста, духи, чистые помыслы.

Белая фишка: Эрзули-Ян-Петро позволяет снять шуалю с себя или товарища (если они находятся в вудуистском храме) до двух уровней усталости.

Красная фишка: все противники шуаля, если они пересекли порог его дома, попадают под действие силы *ужас*.

Синяя фишка: дом вудуиста становится надёжно защищён на ближайшие 24 часа от любого посягательства со стороны сверхъестественных созданий или сил — они не могут подойти к дому на расстояние ближе чем 4 метра (эта способность не действует на неодушевлённые предметы, например, ножи или пули, если только они не зачарованы или являются проявлением сил).

Лоа и Земли Охоты

Оба семейства лоа, как рада, так и петро являются обитателями Земель Охоты. Если вам неудобно использовать приближенную к реальности модель поведения лоа, описанную в разделе выше, то для упрощения вы можете просто считать, что лоа — это другое наименование для духов. Рада лоа являются могущественными духами, подобно тем, которым поклоняются индейцы, в то время как петро лоа — это невероятно сильные маниту. Используя помощь лоа, вудуист может черпать энергию Земель Охоты для сотворения своих заклинаний. Вудуисты приносят жертвы и проводят обряды, посвящённые лоа, напоминающие шаманские ритуалы. Методы взаимодействия с духами, к которым прибегают вудуисты, существенно более медленные, чем у тех же картёжников, но вместе с тем и менее опасные для них самих.

ШАМАНЫ

В индейских племенах существует многовековая мистическая традиция шаманизма. С древнейших времён знахари обращались за помощью к духам и получали ответ. Обретённую мощь они использовали для исцеления собратьев, а в час великой опасности обрушивали гнев обитателей Земель Охоты на головы врагов. Самые стойкие из шаманов до сих пор ревностно хранят древние традиции.

Черта: *мистический дар (шаманизм).*
Требования: *новичок.*
Сверх. навык: *знахарство (характер).*
Пункты силы: *15.*
Начальные силы: *2.*
Доступные силы: **новичок** *(доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, ночное зрение, обаяние, оберег, освящение, ослепление, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, полиглот, превращение, призыв союзника, путы, связь с миром духов, смятение, сокрушение, тайные тропы, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит),* **закалённый** *(волна, дар воина, зоркость, маска, проворство, проклятье, рассеивание, сон, телепортация, увеличение/уменьшение, шпион),* **ветеран** *(великое исцеление, видение, экзорцизм),* **герой** *(иссушение).*
Дурной знак: *когда шаман сталкивается с осложнением (1) при проверке знахарства, сила, которую он пытается применить, не срабатывает, и он получает уровень усталости, который может быть снят 2d6 часами медитации, общения с духами в дымовом вигваме или чем-то сходным.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Знахарство: чтобы применить силу, шаман должен провести ритуал. Как минимум ритуалы включают в себя песнопения и проверку *знахарства*. Если шаман не может разговаривать, он не в состоянии применять свои силы.

Умиротворение духов: духи требуют должного обращения, выражающегося в ежедневных ритуалах. Такой ритуал занимает четыре часа при значении *знахарства* d4. За каждую последующую ступень навыка выше d4 длительность сокращается на 30 минут. Таким образом шаман со *знахарством* d8 должен тратить три часа каждый день на проведение ритуалов. Шаманы, пренебрегающие ритуалами, страдают от штрафа к проверкам *знахарства* и медленнее восстанавливают свои пункты силы (см. таблицу «Требования к ритуалам»).

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СИЛ

Великое исцеление: занимает 10 минут (состояние цели стабилизируется в момент начала ритуала).
Подземный ход: шаманы могут использовать эту силу, но очень медленно двигаются и неспособны заставать врагов врасплох. Они могут перемещаться лишь на 2 клетки в раунд.
Призыв союзника: можно призывать животных — см. таблицу силы *превращения*.
Тайные тропы: нельзя использовать в поселениях или на обжитой территории.
Увеличение/уменьшение: только увеличение.
Управление элементами: только земля и воздух.
Экзорцизм: каждый час своего танца шаман должен проходить проверку *выносливости* и при провале получать уровень *усталости*. Переход в состояние *при смерти* означает, что ритуал срывается.

ПРОЯВЛЕНИЯ

Всеми своими способностями шаманы обязаны духам, обитающим в Землях Охоты. Для того, чтобы использовать силу, знахарь должен обратиться к ним правильным образом, используя язык ритуала, особого танца или пролив свою кровь. Ответ духов может выглядеть по-разному, иногда никакого видимого проявления нет: *защита от окружающей среды* означает, что шаман получает способность свободно дышать в густом дыму или облаке ядовитых испарений. В других случаях духи проявляют свою благосклонность ярко и заметно, окружая шамана сияющим доспе-

хом из света или возникая неподалёку в виде призрачных силуэтов тотемных животных.

Новые черты

Милость духов

Требования: *закалённый, мистический дар (шаманизм), знахарство d8+*

Обычно шаману, следующему Старым путям, при любых обстоятельствах запрещено использовать технику бледнолицых.

Шаман с этой чертой может попросить духов позволить ему применить одно технологическое устройство (никакой безумной науки или дьявольских машин), не оскорбляя их и отдав часть своей силы. Просьба представляет собой небольшой ритуал и занимает d10+10 минут. Эта способность может быть применена единовременно только к одному устройству.

Пока шаман применяет выбранное устройство, у него на 5 пунктов силы меньше. Шаман может отложить одно устройство и переключиться на другое, что потребует ещё d10+10 минут. На этот период разрешение не распространяется ни на один из двух предметов.

Творец фетишей

Требования: *новичок, мистический дар (шаманизм), смекалка d8+, характер d8+, знахарство d8+*

Это шаманская версия черты *изобретатель*. Один раз за игровую встречу шаман может создать волшебный талисман и наполнить его мистической энергией. В этот предмет заключается любая доступная шаманам сила (хотя все ограничения по рангу остаются). В нём содержится половина пунктов силы создателя, и восстановить их нельзя. Ритуал насыщения предмета занимает 2d10 минут. Применение талисмана требует проверки *характера*.

Тотемный дух

Требования: *новичок, мистический дар (шаманизм), характер d8+*

Шаман с этой чертой может выбрать одну силу (из числа доступных ему), избранную его тотемным духом-покровителем (загляни во вставку на ближайших страницах). Если, используя эту силу, твой герой получает подъём при проверке *знахарства*, дух предоставляет ему часть энергии, отчего количество необходимых пунктов силы уменьшается вполовину (с округлением вниз). Для совершения попытки требуется обладать достаточным для применения заклинания количеством пунктов силы. Если шаман забыл или не смог провести ежедневные ритуалы, к базовым эффектам «греха» добавляется ещё один: тотемный дух гневается и отказывается помогать ему следующие d6 дней.

У шамана не может быть доступа сразу к нескольким тотемам: если у твоего персонажа одновременно есть черты *примета (хранимый духами)* и *тотемный дух*, то они обе предоставляются одной и той же сущностью.

Мир духов

Индейцы видят мир немного не так, как бледнолицые. Они знают о духах сотни, если не тысячи лет. Большую часть духовного сословия племён раньше называли «знахарями», но сейчас прижился термин «шаман».

Безумные учёные имеют дело напрямую с маниту, хотя большая часть совершает это неосознанно. А картёжники, по мнению шаманов, глупы до такой степени, что сами ищут связи с ними.

Шаманы считают себя куда мудрее в искусстве общения с духами. Они никогда не ведут дел с маниту, только если по случайности. Вместо этого знахари полагаются на помощь других обитателей Земель Охоты — духов природы. Представители других религий также обращаются к этим сущностям, но знают их под иными именами. Вудуисты называют как духов природы, так и маниту одним именем — лоа. Миролюбивые хунганы и мамбо обращаются к более благодушным рада лоа, а боккоры — к агрессивным и жестоким петра.

Правда состоит в том, что эти духи природы двойственно реагируют на просьбы людей. Они иногда помогают тем, кто знает, как их позвать, но обычно взамен требуют какую-нибудь жертву или взятия на себя определённых обязательств.

ПУТЬ ЗНАХАРЯ

Индейские верования, в отличие от религий белых людей, строятся на том, что духи являются частью повседневной жизни деревни. Они покровительствуют жителям поселения, а также сообщают через шаманов свои пожелания. Племя уважительно относится к духам и их просьбам, дорожа их помощью.

Жизнь шаманов — это жизнь во благо их племён. Большая часть из них — духовные лидеры и лекари своего народа, но некоторые выступают и как военачальники. Некоторых шаманов побаиваются, но всех уважают. Все они должны быть примером для своих людей и жить, угождая духам, дающим им силу. Персонаж-шаман, который не поддерживает эти принципы, редко получает ответ на свои просьбы. А шаман, презираемый духами, не пользуется уважением своих людей и недолго остаётся шаманом.

Шаманы обязаны регулярно совершать жертвоприношения и проводить различные ритуалы, обеспечивая себе таким образом покровительство духов. Это может принимать любую форму от поста и обета до церемониальных плясок и даже ритуального шрамирования и членовредительства. Говоря в общем, чем больше времени требуется для церемонии или ритуала и чем продолжительнее его эффект, тем сильнее он впечатляет духов.

СТАРЫЕ ПУТИ

Наиболее значимая из подобных церемоний — это клятва, налагающая определённые ограничения, которую принимают духи в обмен на их помощь. Самая могущественная из них — это *клятва Старых путей*.

С точки зрения духов природы «естественная» одежда, оружие и другие вещи, сделанные кем-то и для кого-то, имеют свою историю и несут в себе частичку души создателя. Вот почему духи не любят массово произведённые предметы без прошлого, используемые белыми людьми и символизирующие их путь. Многие шаманы отказываются от использования машин, которые загрязняют и опустошают землю, таких как паровозы, особенно с тех пор, как создающим их безумным учёным (сознательно или нет) потребовалась помощь маниту для работы этих устройств.

Многие шаманы верят, что духи перестали общаться с людьми потому, что не одобряют подобные вещи. Некоторые пытаются бороться с этим, склоняя свои племена к возврату на Старый путь и отказу от фабричных товаров и технологий в пользу созданных вручную предметов. Хоть шаманам и не обязательно брать черту *клятва Старых путей* при создании персонажа, она позволит образовать более прочную связь с духами.

Возвращение духов

Раньше духи очень редко отвечали на зов шаманов. Многие индейские племена страдали от вторжения белого человека. Бледнолицые снова и снова уничтожали их своим оружием, а новые ужасные болезни, принесённые в Америку поселенцами, выкашивали целые города коренных жителей.

Пятнадцать лет назад всё изменилось. Неожиданно духи природы вернулись в Земли Охоты и снова ответили на призывы индейцев. С их помощью племена смогли сражаться с белым человеком примерно на равных. С учётом того, что завоеватели развязали войну и в своих рядах, крупные союзы индейских племён смогли добиться выделения территорий, на которые белый человек уже не мог посягнуть.

Хотя возвращение духов природы было встречено с радостью, их злые братья, маниту, также начали появляться гораздо чаще. Духи природы рассказали о договоре между «Древними» — могущественными индейскими шаманами — и духами природы о борьбе с маниту.

Сотни лет назад злоба маниту нанесла миру большой вред. И не находилось никаких способов найти управу на их растущую силу. В отчаянии Древние обратились за помощью к духам природы. Те согласились удержать маниту вдали от этого мира, запечатав их глубоко в Землях Охоты, но сделать это можно было, заплатив великую цену. Мало того, что духам природы пришлось бы уйти в изгнание вслед за маниту, для скрепления сделки Древние должны были принести в жертву собственные жизни.

К несчастью, у Древних не было выбора. Если бы они не сдерживали маниту, то вскоре весь мир погрузился бы во тьму и ужас. Древние согласились и принесли великую жертву ради своего народа. Однако сейчас духи заявили, что сделка расторгнута. Маниту вернулись, чтобы вновь терзать людей.

Умиротворение духов

«Грехи» шаманов работают не так, как у обладателей других «чудесных» сверхъестественных черт. Духи требуют ежедневных ритуалов, тогда они умиротворяются и готовы оказывать помощь. Вместо обычного эффекта «грехов» шаманы, нерегулярно проводящие ритуалы, получают штраф к проверкам *знахарства* и медленнее восстанавливают свои пункты силы, как указано далее.

Требования к ритуалам

Вина	*Штраф*
Не проводил ритуал в течение предыдущего дня.	*Знахарство* –1
Не проводил ритуал в течение предыдущей недели.	*Знахарство* –2, пункты силы восстанавливаются со скоростью 1 в два часа.
Не проводил ритуал в течение предыдущего месяца.	*Знахарство* –4, пункты силы восстанавливаются со скоростью 1 в четыре часа.

Духи снисходительнее относятся к тем шаманам, которые следуют Старым путям; персонаж с мелким изъяном может игнорировать 1 пункт штрафа, а с крупным — 2 пункта. Скорость восстановления пунктов силы не зависит от этого изъяна, духи не настолько всепрощающи. Чтобы получить преимущество, персонажу нужно по-настоящему следовать Старыми путями — одного убеждения духов недостаточно.

Шаманы начинают с двумя силами, но получают 15 пунктов силы вместо обычных 10 и могут восстанавливать их быстрее, чем персонажи с другими мистическими дарами. Пока шаман находится на природе, спит под звёздами, греется у открытого огня или каким-то другим способом уходит от цивилизации, он восстанавливает свои пункты силы в два раза быстрее обычного (с учётом ограничений, налагаемых его «прегрешениями», конечно же).

Тотемы

Здесь ты найдёшь список наиболее распространённых духов, которые могут покровительствовать персонажам с чертами *тотемный дух* и *примета (хранимый духами)*. Не обязательно ограничиваться списком; ты имеешь право выбрать себе и другого духа — главное, не забудь обсудить это с Маршалом.

Бизон: Бизон — главный символ движения Танца Духов, любимое животное самого Создателя. Его связывают с поисками ответов и общением с духами. Избранная сила Бизона — *видение*.

Волк: дух Волка — знамение хорошей охоты. Наблюдая за волчьими стаями, юные индейцы учатся путешествовать группами и забирать только ту добычу, которая предлагают им духи природы. Поскольку Волк покровительствует лишь могущественным предводителям, для того, чтобы избрать его своим тотемом, у персонажа должен быть изъян *герой* или *верный друг*. Избранная сила Волка — *проворство*.

Ворон: когда-то Ворона связывали со знаниями и мудростью, но теперь он предвещает войну и конец света. Правда, назвать Ворона злым тоже нельзя. Мудрые люди понимают, что война неизбежна, а иногда и необходима. Из-за деятельности организаций вроде Братства Ворона в наши дни явление этого духа большинство индейцев Запада считают «дурным знаком». Его избранная сила — *сокрушение*.

Ворона: строгая и жестокая Ворона противопоставляется добродушному и плутоватому Койоту. Если тот использует трюки и обман для обучения, то Ворона с их помощью заманивает нечестивцев навстречу наказанию. Её излюбленная сила — *проклятье*.

Змея: именно Змея ведает тайнами мира духов и олицетворяет связь между миром людей и Землями Охоты. Говорят, что древняя звёздная Змея тянется вдоль небес, а другая опоясывает свет по его краю. Избранная сила Змеи — *связь с миром духов*.

Койот: Койот — обманщик и учитель, высмеивающий дураков и наставляющий нуждающихся. Иногда его уроки бывают жестокими, но ученики Койота их неизменно усваивают. Он отдаёт предпочтение силе *превращение*.

Медведица: Медведица лечит и выхаживает; это мать, ходящая на двух ногах подобно человеку и следящая за здоровьем своих младых. Знахари и врачеватели надеются, что она явится им в видениях, поскольку образ Медведицы предвещает успех в целительных обрядах. Её избранная сила — *исцеление*.

Олень: Олень — символ процветания и покоя индейского народа. Этот тотем практически не встретить среди племён пустыни, поскольку жизнь тяжела там, где нет воды. Олень предпочитает силу *щит*.

Орёл: Орёл — истинный прародитель духов природы, отец всех тотемов за исключением Белого Бизона. Он парит высоко над Землями Охоты так же, как и над миром людей, наблюдая и замечая всё сущее. Индейцы, следующие за Орлом, способны заглянуть за завесу прошлого и будущего. Избранная сила Орла — *шпион*.

Паучиха: Паучиха ядовита и плетёт липкие сети. Она одновременно и созидает, и разрушает, пожирая себе подобных, но порождая при этом мириады детей. Её прекрасные паутины захватывают дух, но они существуют лишь для того, чтобы опутывать слабых и неразумных. Избранная сила Паучихи — *путы*.

Сова: Сова предвещает смерть. Она могучий охотник, но её излюбленная добыча куда слабее и меньше неё. Некоторые храбрые Совы выслеживают и сражаются с гремучими змеями или ящерицами-ядозубами. Забавно, но бледнолицые ассоциируют эту вестницу погибели с мудростью. Избранная сила Совы — *ужас*.

Черепаха: Черепаху, как и Оленя (в мире духов они брат и сестра), связывают с процветанием и благополучием, но она куда чаще встречается на просторах Юго-Запада и Высоких равнин. Её избранная сила — *доспех*.

ТАЙНЫ ШАОЛИНЯ

Труд китайских иммигрантов помог сделать Запад таким, каким мы его знаем сегодня. Они принесли и свои обычаи, хоть зачастую это приводило к трениям с белыми поселенцами. Одним из самых известных умений, которыми могли похвастаться китайские обитатели Великого Лабиринта, несомненно являются их древние боевые искусства.

На протяжении веков герои, практикующие кунг-фу, формировали невероятные представления о своих боевых традициях. Согласно легендам лучшие мастера боевых искусств могут совершать воистину нечеловеческие подвиги. И как многие другие легенды Мистического Запада, эта правдива.

Черты: *мистический дар (искусство Ци).*
Требования: *новичок, мастер боевых искусств.*
Сверхъестественный навык: *отдельный навык для каждой силы (характер).*
Пункты силы: *20.*
Начальные силы: *2.*
Доступные силы: **новичок** *(доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, ночное зрение, паучьи лапы, подземный ход, полёт, поток, путы, сокрушение, стрела, тайные тропы, управление элементами, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит),* **закалённый** *(взрыв, волна, дар воина, замедление, проворство, проклятье, разрушительное поле, смерч, увеличение/уменьшение, шанс),* **герой** *(иссушение).*
Отдача: *отсутствует.*

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Черты просветлённых: желающий стать мастером боевых искусств должен взять себе черту *мастера боевых искусств*, чтобы отразить физический аспект своей тренировки. *Мистический дар (искусство Ци)* — вторая часть этого убойного уравнения — относится к духовной стороне дела. Мастеров с обеими этими чертами называют «просветлёнными» и им доступны особые черты.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СИЛ

Взрыв: нет дистанции, все в пределах шаблона с центром на мастере боевых искусств получают урон, разумеется, кроме него самого.

Защита от окружающей среды: доступно, но длительность ограничена. Для того, чтобы поддерживать «концентрацию», персонаж должен проходить проверку *смекалки*, а также оплачивать поддержание силы каждый раунд.

Полёт: мастера боевых искусств не могут летать, но они способны совершать подобные полёту прыжки, отталкиваясь от веток деревьев, стен и т. д.

Поток: мощный удар ногой в землю, обдающий врагов в пределах шаблона градом щебня и гравия. Доступно лишь на открытой местности или там, где наличествует подобный мусор. В отличие от полноценной версии силы, этот аспект наносит всего 2d4 несмертельного урона.

Управление элементами: только воздух.

Щит: атака не достигает цели. Мастер может немедленно совершить проверку *ловкости* со штрафом –6 в случае пуль или –4 в случае метательного оружия или стрел. При успехе он ловит предмет в полёте и запускает его в атаковавшего, нанося *сила*+d6 урона.

ПРОЯВЛЕНИЯ

Тот, кто владеет этим искусством, использует направленный поток энергии Ци, чтобы многократно усилить свои и без того выдающиеся таланты воина. Именно это позволяет ему проламывать стены ударами кулаков, прыгать на несколько десятков футов или точно находить на теле противника уязвимую точку. Вкупе с многолетними напряжёнными тренировками это превращает его в настоящую боевую машину. Те силы, что не имеют отношения к ударам, также используются при участии вполне обычных инструментов и мастерства, но питаются энергией Ци — так, *исцеление* может быть сеансом иглоукалывания, а *стрела* — метко брошенным камнем или сюрикеном.

Изъян просветлённого

Чаша переполняется (крупный)

Твоя сила Ци столь велика, что способна посеять хаос в окружающей действительности. Когда твой герой совершает проверку *драки*, атакуя голыми руками, ногами или с использованием энергии Ци, его внутренняя сила спонтанно прорывается в мир, вызывая непредвиденные эффекты.

Если твой мастер кунг-фу использует атакующую силу, откуда-то доносится звук призрачного гонга. Удар ногой с разворота посылает вперёд фигуры пыльных дьяволят, поток песка и щебня или ветер, несущий листья. Удары его кулаков звучат подобно раскатам грома. Взял силу, у которой в описании сказано, что она не имеет видимых эффектов? Забудь, дружище, — даже простейшие *усилить параметр* или *меткость* превратятся в пульсирующее свечение вокруг цели.

Обычные люди, видя такое непотребство, наверняка решат, что перед ними чудовище, вроде того, которое в прошлом году сожрало их дядюшку Мерла, и бросятся наутёк. А чуть позже вернутся с факелами, вилами и верёвками. Более информированные скорее всего сочтут такого противника особенно опасным и в случае столкновения станут атаковать его в первую очередь. Куда бы твой герой ни направился, повсюду его будут находить мастера боевых искусств, страстно желающие помериться силой.

Новые черты просветлённого

Эти черты отражают множество восточных боевых стилей и позволят твоему герою выработать свою особую формулу боя.

Быстрый как ветер

Требования: *легенда, смекалка d12+, внимание d8+*

Великие мастера восточных единоборств до того внимательны и мудры, что способны перенять технику противника всего за пару секунд боя. В любой момент, когда персонаж с этой чертой видит, как другой мастер боевых искусств применяет одну из черт просветлённого или силу с использованием энергии Ци, он может пройти проверку *смекалки*, в качестве действия. На эту проверку налагается штраф, равный выдержке цели. При успехе твой герой может применять ту же способность в течение трёх раундов (пяти раундов в случае подъёма).

Эта способность нельзя использовать, чтобы улучшить уже взятую героем черту или силу, кроме того её можно применять только против персонажей, обладающих чертой *мистический дар (искусство Ци)*.

Небесное кунг-фу

Требования: *ветеран, совершенное кунг-фу, характер d8+, драка d10+*

На фронтире встречаются бойцы, мастерства которых хватит, чтобы одолеть практически любого, кто окажется на пути. А уж первые из них и вовсе способны своими ударами потрясти опоры самих небес. Именно их я имею в виду, говоря о небесном кунг-фу — даже духи присаживаются понаблюдать, когда обладатель этой черты принимает боевую стойку.

Эта черта описанным далее образом улучшает боевой стиль, взятый ранее в качестве *совершенного кунг-фу*. Преимущества *небесного кунг-фу* используются вместо преимуществ *совершенного кунг-фу*, эти эффекты не складываются.

Если твой герой изучил несколько стилей *совершенного кунг-фу*, ты можешь взять эту черту несколько раз, чтобы усовершенствовать каждый из них.

Богомол: во время боя сбрасывай все карты действия от восьмёрки и младше и тяни заново. При наличии черты *стремительность* сбрасываются карты младше 10.

Вин-Чунь: твой герой игнорирует штраф –2 за действия второй рукой (как если бы был амбидекстром) и получает +1 к *защите*, пока дерётся без оружия.

Коготь орла: твои безоружные атаки в ближнем бою наносят урон *сила*+d6 с ББ2.

Обезьяна: твой персонаж отныне получает +4 к проверкам *провокации* и *ловкости* при выполнении *уловок*.

Пьяный стиль: теперь твой персонаж получает +2 к *защите*, а его *шаг* уменьшается всего на 1.

Тайцзи: ты отталкиваешь противника на d6 клеток за успех и каждый подъём, полученный при проверке *драки*.

Тан Туй: теперь, совершая удары ногами, твой герой наносит *сила*+d8 урона.

Храм Шаолинь: разрушительные безоружные атаки твоего героя наносят ещё +d6 урона.

Шуайцзяо: урон, который твой герой наносит взятому им в захват противнику, увеличивается до *сила*+d6.

Прыжок мангуста

Требования: *новичок, драка d8+*

Прыжок мангуста позволяет бойцу атаковать противников, которые стоят не вплотную к нему, прибегая к прыжкам и длинным выпадам. Безоружные атаки персонажа получают +1 к дальности. Этот эффект нельзя сочетать с эффектами черт *упреждающий удар*, *боевая ярость* или *круговой удар*.

Пята ярости

Требования: *ветеран, ловкость d8+, драка d8+*

Твой герой научился виртуозно использовать в бою ноги, что позволяет ему быстро сокращать дистанцию, выводить врага из равновесия или просто наносить дополнительный урон. Эту черту можно приобретать несколько раз, выбирая новые удары.

Подсечка: твой боец может, резко упав на колени, пинком с разворота подсечь противнику ноги. Такая атака не наносит урона, однако в случае успешного попадания цель оказывается распластанной, а также ей необходимо успешно пройти проверку *выносливости*, в случае провала она оказывается *в шоке*. Получив подъём при проверке *драки*, атакующий налагает на проверку *выносливости* цели штраф –2. Персонаж не может перемещаться во время раунда, в котором совершает подсечку.

Удар в прыжке: удар в прыжке — это атака в движении, которая начинается с прыжка, продолжается ударом и заканчивается приземлением за спиной у цели. Всё это — одно движение. Если герой передвигается хотя бы на две клетки прежде, чем начать такую атаку, он может нанести удар и сразу после этого выйти из боя, причём ни его цель, ни кто-то из близко стоящих врагов, не получат возможности свободной атаки.

Все перемещения после атаки должны совпадать с изначальным направлением движения (персонаж должен двигаться по прямой). Имей в виду, что противники, мимо которых пролетает герой, всё ещё могут пытаться атаковать его, если обладают чертой *упреждающий удар*.

Удар с разворота: удар с разворота опасен прежде всего своей скоростью и мощью. На результат атаки мастера боевых искусств налагается штраф –2, а её урон увеличивается на +4. Герой не может перемещаться во время раунда, в котором бьёт с разворота, а также не способен сочетать этот удар с манёвром *яростная атака*.

Совершенное кунг-фу

Требования: *новичок, мистический дар (искусство Ци), мастер боевых искусств, характер d6+, драка d8+*

За годы упорных тренировок под руководством мудрого учителя твой персонаж овладел одним из мистических боевых искусств Востока. Его мастер (сифу) также дал ему столько духовной философии, что она бы легко угробила лошадь — так что теперь он может изрекать восточные мудрости перед тем, как проламывать черепа.

Когда ты приобретаешь эту черту, выбери один из боевых стилей из списка ниже и получи указанные преимущества.

Эта черта может быть взята несколько раз, но каждый раз ты должен выбирать новый стиль. Персонаж получает преимущество только от одного стиля в ходе своего действия, но он может менять стили свободным действием в начале своего хода.

Богомол: практикующий этот стиль складывает руки перед собой, подобно лапкам богомола, и его зачаровывающее спокойствие сменяется внезапным ударом, наносимым с ужасающей быстротой. Сбрасывай все карты действия достоинством пятёрка или меньше, которые получает в бою твой персонаж, и бери новые до тех пор, пока не придёт что-то старше. Если у него уже есть черта *стремительный*, то сбрасывай все восьмёрки или меньше.

Вин-Чунь: этот стиль делает акцент на сериях мощных ударов, обычно одновременно атакующих и оборонительных. Пока твой герой сражается без оружия, он может предпринять одну дополнительную атаку в ход без штрафов.

Коготь орла: это быстрый и жестокий стиль. Своими пальцами будто когтями ты впиваешься в болевые точки несчастного противника. Твои атаки в ближнем бою наносят урон *сила+d4* с *ББ* 2.

Обезьяна: ты ходишь на полусогнутых ногах, гримасничаешь и двигаешься быстро и непредсказуемо. Это поведение зачастую сбивает оппонентов с толку, и, так как у тебя весьма дурацкий вид, тебя часто недооценивают. Твой герой-хитрец получает +2 к проверкам *провокации* и *ловкости* при выполнении уловок.

Пьяный стиль: ты шатаешься, как будто перебрал огненной воды, что делает твои движения совершенно непредсказуемыми. Когда твой персонаж использует этот стиль, он получает +1 к *защите*, но его *шаг* уменьшается на 2 из-за шатающейся походки.

Тайцзи: ты настолько хорошо научился фокусировать свою Ци, что твоя с виду лёгкая словно ветерок атака может зашвырнуть противника в Филадельфию. Ты толкаешь оппонентов на d4 клеток за успех и каждый подъём при твоей проверке *драки*. Если они на своём пути влетают в прочное препятствие (например, стену), то автоматически оказываются в шоке.

Тан Туй: этот стиль основывается на движениях ног, и мы имеем в виду не канкан. В Шэн Фэне этот стиль очень любят зрители на различных состязаниях боевых искусств. Ногами твой герой наносит урон *сила+d6*. Если он оказывается распластан, то поднимается, не теряя *шага*.

Храм Шаолинь: стиль этой школы основан на имитации повадок пяти разных животных. Журавль бьёт противника плотно сжатыми, словно клюв, пальцами и долго стоит на одной ноге. Змея ловка и подвижна. Дракон наносит старые добрые сокрушительные удары кулаками. Леопард дерётся костяшками пальцев. Ну а тигр способен пальцами буквально пробить тело врага и порвать его мышцы. Неважно, какую форму Шаолиня ты выберешь, безоружные атаки твоего героя наносят+*d6* урона. А конкретная ветвь — это лишь дело вкуса.

Шуайцзяо: бойцы этого стиля строят свою технику на захватах или бросках, при этом успевая исподтишка надавать противнику пинков и тычков. Для стороннего наблюдателя, не сведущего в кунг-фу, эта манера боя выглядит странной и непонятной. Урон, который твой герой наносит взятому им в захват противнику, сочетая удержание и внезапные удары, равен *сила*+d4.

Удар молнии

Требования: *закалённый, сила d8+, драка d8+*

Так же, как молния раскалывает столетний дуб до сердцевины, этот мастер боевых искусств способен крушить предметы голыми

руками. Совершая атаку с целью сломать какой-то предмет, пройди проверку *драки (–4)*. Если атака успешна, боец наносит объекту, который пытается разрушить, удвоенный урон.

Фокус Ци

Требования: *новичок, характер d6+, мастер боевых искусств*

Ци — это внутренняя энергия, к которой может обратиться мастер боевых искусств. Герой использует *характер* вместо *силы*, применяя боевые искусства для нанесения урона.

ЧАША ПЕРЕПОЛНИЛАСЬ

Давным-давно в Китае для освоения тайн кунг-фу требовались десятилетия. Мудрые учителя демонстрировали невероятные трюки, а большинство их послушников за всю свою жизнь не могло накопить столько мистических сил, сколько помещалось в одном пальце этих старичков.

Примерно пятнадцать лет назад всё изменилось. Мастерам стало немного проще левитировать во время своих размышлений, а вот их послушники за короткий срок постигали то, что их наставники изучали сотни лет. Большинство сифу — в основном консервативная их часть — не очень-то обрадовалось тому, что они назвали «коротким путём», но кое-кто из иммигрантов и обитателей Лабиринта не собирался считаться с обычаями. Другими словами, хотя по фронтиру и бродит несколько сифу, большая часть приверженцев этих древних искусств моложе и куда упорнее!

БОЕВЫЕ СТИЛИ

Хотя большинство народу на Западе знает только один способ драться с кем-либо — грязный — китайцы развели целый зверинец едва различимых стилей. Однако если ты не возьмёшь себе черту, определяющую твой боевой стиль, то просто считай себя практиком кунг-фу.

Моё кунг-фу совершенно!

Вне зависимости от своего стиля, адепт боевых искусств должен годами тренироваться под присмотром сифу. Этот сифу может быть главой известной школы боевых искусств или просто странствующим мудрецом, которого большинство принимает за обычного бродягу. Так или иначе, он научил тебя секретам боя, как обыденным, так и мистическим.

Он также познакомил тебя с духовной философией, используемой многими мастерами боевых искусств для достижения гармонии с природой, которая позволяет тебе раскрыть свой внутренний потенциал. Эта мудрость также позволит тебе блеснуть парой-тройкой запоминающихся поэтических фраз перед тем, как пойти бить морды.

Благодаря этой тренировке твой персонаж достиг духовной дисциплины, необходимой для направления и управления энергией Ци.

КИТАЙСКОЕ ОРУЖИЕ

Боевой веер: в отличие от обычного веера, которым леди обмахиваются в жару, его боевая разновидность имеет острый металлический край, что позволяет использовать его в качестве секущего оружия. Раскрытым веером можно отвлекать и сбивать противников с толку. Производя манёвр *обороны* с помощью веера, владелец получает дополнительно +1 к *защите*.

Летучий коготь (шэнбяо): это жуткий металлический коготь, закреплённый на конце цепи. Как и у кнута, в случае *подъёма* при проверке *драки* атака не наносит дополнительного урона. Вместо этого жертва получает штраф –2 к *защите* до начала своего следующего хода.

Летучий серп (кусаригама): как и летучий коготь, это клинок на конце длинной цепи, но в форме полумесяца.

Нунчаку: весьма распространённое оружие в тонгах Шэн Фэна и по всему Западному побережью, представляет собой два небольших жезла (или, если тебе так больше нравится — рукояти), скреплённых коротким куском цепи. «Нунчаки», как их называет большинство обитателей Лабиринта, происходят от цепов, которыми китайские крестьяне когда-то обмолачивали зерно. С виду оружие незамысловатое, но требуется немало тренировок и ловкости, чтобы не засветить себе же самому в лоб. Нунчаки игнорируют защиту от щитов и преимущества от укрытий.

Обезглавливатель: это крайне необычное оружие используют только самые безжалостные и злобные воины кунг-фу. Оно выглядит как грубый проволочный мешок, присоединённый к кольцу. Внутри кольца скрывается множество выдвижных лезвий бритвенной заточки. К кольцу также крепится длинная стальная цепь. Во время атаки мешок бросают, стараясь накинуть кольцо на шею противника, как аркан. После этого рывок цепи приводит к прицельной атаке в шею жертвы. На все атакующие проверки с использованием обезглавливателя налагается штраф –4. Противники, находящиеся под навесами, низкими ветвями или имеющие по-настоящему большие шляпы на головах, не могут быть атакованы. В случае успешной атаки оружие наносит урон *сила*+d6 и +4 за попадание в голову.

Сай: трёхзубый стилет. Центральный шип используется для нанесения урона, тогда как оставшиеся два лепестка — для захвата вражеского клинка. Владелец получает +1 к проверкам атак с манёвром *обезоруживания*.

Сюрикен: сюрикены часто называют «метательными звёздочками», на на самом деле они могут иметь самые разные формы. Если верить побасенкам жителей Лабиринта, это неотвратимое и смертоносное оружие, но на практике их используют, чтобы отвлечь врага или отравить издалека.

Трёхсекционный посох: оружие состоит из трёх секций примерно по два фута каждая, соединённых короткими отрезками цепи. С виду напоминает нунчаки для великана. Используется как нунчаку, посох или кнут. Владелец может производить *обезоруживание* и *захват* с дистанции в 1 клетку.

Китайское оружие

Название	Урон	Вес	Цена	Мин. ловкость*	Примечания
Боевой веер	сила + d4	1	$4	d6	защита +1 во время маневра оборона
Летучий коготь	сила + d4	3	$30	d8	защита –1; дальность 2; см. описание
Летучий полумесяц	сила + d6	4	$50	d8	защита –1; дальность 2
Нунчаку	сила + d4	4	$30	d8	см. описание
Обезглавливатель	особый	6	$150	d10	дистанция: 4/8/16; см. описание
Саи	сила + d4	2	$6	d6	защита +1; см. описание
Сюрикен	сила + 1	0,5	$3	—	дистанция: 3/6/12
Трёхсекционный посох	сила + d4	8	$45	d10	защита +1; дальность 1; двуручное; см. описание

** персонаж, ловкость которого ниже требуемой, в случае осложнения при проверке драки наносит удар себе и получает полный урон от оружия.*

НОВЫЕ СИЛЫ

Вдохновение

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: 5.
Дистанция: *особая.*
Длительность: *мгновенно.*

Чудотворцы и жрецы вуду используют это заклинание для обращения вспять разлагающего влияния всеобщего страха, которое сказывается на самой земле.

Использование этой силы в сочетании с пересказом героической истории добавляет +2 (при подъёме +4) к проверке *убеждения*, совершаемой для понижения местного *уровня страха*. Заклинателю необязательно рассказывать самому — вместо этого он может применить чудо к более умелому сказителю.

Вещица

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *особые.*
Дистанция: *поле зрения.*
Длительность: *смекалка.*

Эта сила позволяет картёжнику вытащить из кармана, сумки или мешка какой-нибудь небольшой предмет. Стоимость в пунктах силы зависит от предмета, который хочет получить картёжник. К сожалению, этот предмет недолговечен и исчезнет через количество раундов, равное *смекалке* картёжника.

Стоимость	*Предмет*
1 ПС	Спичка, пенни
2 ПС	Платок, пятицентовик, случайная игральная карта
3 ПС	Дерринджер, нож, четвертак
4 ПС	Револьвер, монета в $5, конкретная игральная карта

Видение

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *особое.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *особое.*

Видение представляет из себя обращённую к духам просьбу о позволении взглянуть в будущее. Шаман может задать духам один вопрос. Стоимость в пунктах силы и время проведения ритуала определяются характером вопроса.

Если дух будет удовлетворён подношением (для этого шаман совершает проверку *знахарства*), то даст наиболее точный ответ. Однако будущее наступает разными путями, поэтому полученный ответ может не всегда оказаться верным.

Длительность	*Стоимость*	*Вопрос*
1 час	3 ПС	Дело локальной важности, например, исход свадьбы, рождение ребёнка и т. д.
1 день	5 ПС	Относительно важный вопрос, например, исход битвы.
d6 дней	10 ПС	Очень важное дело, например, личность убийцы или уязвимость чудовища.

Меткость

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *1.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 (1/раунд).*

Меткость увеличивает точность атак персонажа, совершаемых с помощью навыков *стрельбы* и *метания*. При успехе штрафы, налагаемые на прицельные выстрелы, уменьшаются на 1, при подъёме — на 2.

Наитие

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *3.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *перманентно.*

Тёмные силы ненавидят это заклятие. Оно позволяет картёжникам заглянуть в прошлое человека, предмета или места.

В случае, если заклинание удаётся, применивший его получает толику информации о каком-то событии, которое произошло с объектом или личностью. Подъёмы при проверке навыка позволяют магу получить больше информации (на усмотрение Маршала).

Обаяние

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *2.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 час (1/час).*

Эта сила делает персонажа необычайно привлекательным и убедительным. При успешной проверке *сверхъестественного навыка* применивший способность добавляет +2 (а при подъёме +4) к своей *харизме.*

Обезболивание

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *1.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *10 минут.*

Эта сила смягчает боль от увечий. При успехе заклинание уменьшает штраф за *ранения* на 1, а при подъёме — на 2. Эффект имеет указанную выше длительность, и в её пределах предохраняет героя как от штрафов за уже нанесённые до активации силы *ранения*, так и за полученные в дальнейшем. Также *обезболивание* нивелирует эффекты временных увечий. К примеру, персонаж, получивший хромоту из-за ранения в ногу, под воздействием этой силы может передвигаться нормально. На постоянные увечья эффект не распространяется.

Оберег

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *0.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *концентрация.*

Тварям ночи очень сложно напасть на шамана или чудотворца, который полностью предан своей вере. Если у религии заклинателя есть определённые символы (распятие, звезда Давида и т. п.), он получает +2 к проверке *сверхъ-*

естественного навыка, демонстрируя один из этих символов в процессе сотворения чуда.

Используя эту силу, шаман или чудотворец не может выполнять никакие иные действия и не способен двигаться.

Сверхъестественное существо, намеревающееся атаковать использующего *оберег*, должно для начала пройти встречную проверку *характера* против *сверхъестественного навыка* заклинателя, иначе оно не может даже пытаться атаковать.

Освящение

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *10.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *перманентно до осквернения.*

Освящение позволяет чудотворцу или шаману благословить участок земли, причиняя невыносимые муки любой нечистой силе, которая осмелится ступить на него.

Ритуал освящения занимает целую неделю. Чудотворец не должен покидать это место на протяжении всего времени. Область действия определяется Маршалом, но обычно это церковь, поле битвы или иной важный объект. Если чётких ограничений площади не наблюдается, то область занимает 5 квадратных метров × значение *сверхъестественного навыка* заклинателя.

По завершении ритуала чудотворец или шаман проходит проверку *сверхъестественного навыка*. При успехе область освящена. Провал означает, что всё нужно начинать с самого начала.

Любое злое сверхъестественное существо должно проходить проверку *характера*, когда вступает на освящённую землю, а так же в начале каждого раунда нахождения на ней, и в случае провала получает ранение.

Проклятье

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *5.*
Дистанция: *касание.*
Действие: *перманентно.*

Некоторые маги исцеляют союзников с помощью мистических сил, другие же — ослабляют и увечат врагов.

Для того, чтобы применить это особенно мерзкое заклятие, маг должен пройти встречную проверку *сверхъестественного навыка* против *характера* жертвы. При успехе жертва заболевает, слабеет и может даже умереть. Она немедленно получает один уровень усталости и ещё по одному в каждый последующий день.

Как только жертва оказывается в состоянии *при смерти*, она должна проходить проверку *характера* каждый день во избежание смерти; подъём при любой из этих проверок снимает *проклятье*.

Проклятье может быть снято тем, кто его наложил, или при использовании силы *рассеивание*. Если его действие оказывается каким-то образом прервано, уровни усталости снимаются по одному за 24 часа.

Рунные пули

Ранг: *особое.*
Пункты силы: *особое.*
Дистанция: *в зависимости от оружия.*
Длительность: *особое.*

Когда рунный стрелок получает данную силу, это означает, что он выучил тринадцать сакральных рун. С этим знанием он способен особым образом зачаровывать пули, наделяя их эффектами, сходными с эффектами некоторых сил. Более того, использовать патроны может кто угодно, не только создатель! Единственная сложность — боеприпасы необходимо заранее подготовить.

Заклинатель может распределить до половины максимума своих пунктов силы между любым количеством пуль — стоимости различных эффектов указаны далее. Вложенные пункты силы останутся привязаны к пулям до момента выстрела. На одну пулю можно нанести только одну руну.

Чтобы аккуратно выгравировать на пуле знак, обычно требуется около одной минуты. В случае большой спешки можно сократить этот срок до одного раунда, но необходимое количество пунктов силы возрастёт вдвое, и кроме того ещё требуется время, чтобы зарядить патрон. После того, как руна выгравирована, стрелок должен пройти проверку навыка *рун*

(–2, если всё сделано второпях). Провал означает, что пуля испорчена и даст осечку при выстреле, а пункты силы потрачены впустую.

Успех указывает на то, что после выстрела пуля, помимо нанесения обычного урона, окажет вложенный в неё эффект, согласно описанию руны. Атакующее действие требует проверки *стрельбы*, как и обычный выстрел. Поскольку для активации эффектов требуется только умение стрелять, рунный стрелок может передавать зачарованные боеприпасы другим, не теряя при этом ничего, за исключением вложенных в пулю пунктов силы.

С помощью этой силы можно накладывать любой из тринадцати эффектов, описанных далее, если герой обладает необходимым рангом.

Новичок

На медведя (1 ПС): эта руна увеличивает урон от пули на одну ступень.

Нож сквозь масло (1 ПС): руна добавляет пуле +4 ББ.

Призрачная пуля (1 ПС): пуля, на которой выгравирована эта руна, наносит несмертельный урон.

Закалённый

Наследие Бантлайна (2 ПС): пуля с этой руной уменьшает штраф за дистанцию выстрела на 2.

Именная пуля (2 ПС): эта руна позволяет стрелку игнорировать 2 пункта укрытия цели. Пуля отлетает рикошетом от стены прямо в цель или попросту огибает препятствие.

Разрывная пуля (2 ПС): руна заставляет пулю в момент попадания разлетаться на осколки, нанося урон в пределах малого шаблона.

Свет путеводный (2 ПС): выстрелив такой «осветительной» пулей в ночное небо, можно отменить в ближайшей округе штрафы за плохое освещение на одну минуту. Если выстрел происходит в помещении, брось d6: на 4–6 пуля поджигает любой горючий материал, в который попала.

Сюрприз из Сакраменто (2 ПС): увеличь урон от попадания этой пули на одну соответствующую игральную кость (2d6 станут 3d6, 2d8–3d8) и примени к этому дополнительному урону определённый аспект: кислота, холод, электричество, звук или огонь. Рунный стрелок определяет эффект, когда вырезает руну на пуле.

Ветеран

Мощный выстрел (3 ПС): пуля, на которую нанесена эта руна, считается тяжёлым оружием.

Серебряное пламя (3 ПС): отмеченная этой руной пуля наносит цели урон, как если бы была воплощением её слабости. Рунный стрелок должен знать, какова слабость, которую он намеревается сымитировать, нанося руну. Если существо можно поразить только магией, пуля будет считаться магическим оружием. Однако данный знак не сработает против слабостей Служителей Жнецов — никакой пуле не побить мощь Четверых.

Фугас (3 ПС): руна заставляет пулю разлетаться на осколки в момент попадания, нанося урон в пределах среднего шаблона.

Герой

Буря шрапнели (4 ПС): руна заставляет пулю в момент попадания выбрасывать облако шрапнели во все стороны, нанося урон в пределах большого шаблона. Считается тяжёлым оружием.

Кентуккийский шквал (4 ПС): руна удваивает дистанцию выстрела этой пулей и позволяет стрелку игнорировать 2 пункта любого штрафа на попадание.

Связь с миром духов

Ранг: *особый.*

Пункты силы: *особые.*

Дистанция: *особая.*

Длительность: *1 час (1/час).*

Мир, который индейцы называют Землями Охоты, известен среди других культур под множеством разных имён. Все, однако, соглашаются с тем, что это место не предназначено для глаз большинства смертных. Это таинственный сумрачный мир, населённый множеством духов, где эмоции и чувства иногда обретают физическую форму. Индейцы испокон веков обращались к этому месту за вдохновением, советом

Ранг	*Стоимость*	*Сила*
Новичок	3 ПС	призвать младшего духа
Закалённый	4 ПС	призвать духа
Ветеран	5 ПС	путешествие духа
Герой	6 ПС	групповое путешествие духа
Легенда	7 ПС	открыть врата

и знанием, и другие культуры — тоже, но каждая по-своему.

Среди индейских шаманов бытует мнение, что Земли Охоты кишмя кишат маниту. Эта скверна просачивается из одного мира в другой, являясь источником всех бед Таинственного Запада. Большинство шаманов используют силу *видение* для того, чтобы задавать духам вопросы, но некоторые постигают мистические таинства, затерянные в глубине веков. Они обучаются способности перемещать свою душу в Земли Охоты или даже открывать врата для того, чтобы отправиться в иной мир во плоти.

Странствия через Земли Охоты, как физические, так и духовные, мягко говоря — рискованное мероприятие (при условии, конечно, что ты вообще веришь в возможность чего-то подобного, амиго). Когда герои сражаются с чудовищем в мире людей, ставки и так довольно высоки. В Землях Охоты они ещё выше. Проигравший в мире духов может закончить вечность, прислуживая тёмным силам. Тебя предупредили.

С помощью этой силы заклинатель может различным образом взаимодействовать с Землями Охоты. Получая новые ранги, персонаж становится всё более искушённым в манипуляциях с духами и их миром. У Маршала есть расширенные сведения обо всех перечисленных ниже способах применения этой силы. Даже новичок способен выучить её, но он не сможет воспользоваться более сложными и мощными вариантами силы до тех пор, пока не достигнет необходимого *ранга*.

Шаман, владеющий кристаллом из черепа уктены получает +1 к проверкам *знахарства* при попытках применить *связь с миром духов* благодаря сродству камня с Землями Охоты. Маршал может придумать подобные артефакты для других мистических даров.

Призвать младшего духа: заклинатель призывает одного из не слишком сильных обитателей Земель Охоты, но не имеет возможности уточнить, какого именно. Для привлечения внимания маниту ему пока не хватает сил. В «Книге Маршала» есть удобная таблица, с помощью которой он может определить, кто именно откликнулся на зов.

Как только дух появляется в материальном мире, он и призвавший его должны пройти встречную проверку *характера*. В случае проигрыша заклинателя дух исчезает. При критическом провале разъярённый пришелец нападает на призвавшего, но испаряется сразу после того, как кто-то из них получит одно ранение.

Если заклинатель выигрывает встречную проверку *характера*, дух обязан рассказать о своих способностях, после чего призвавший может потребовать от него одну услугу. Это должен быть один простой и конкретный приказ, направленный на помощь заклинателю (например: «Проведи меня к деревне моих предков» или «Охраняй меня от бед до тех пор, пока я не покину Земли Охоты»). Получив подъём, призывающий также узнаёт истинное имя духа, благодаря чему просьба может быть сложнее и включать в себя несколько дополнительных уточнений.

Призвать духа: заклинатель призывает в мир живых духа средней силы. Этот процесс практически не отличается от призыва младшего духа, не считая повышенных требований к рангу и количеству пунктов силы заклинателя. Ах да, призванный дух скорее всего будет сильнее — никогда не призывай того, кого не сможешь одолеть! Старших духов, к слову, этой силой призывать нельзя: это уникальные создания, внимания которых можно добиться при помощи особых ритуалов, известных лишь мудрым старцам.

Путешествие духа: эта сила позволяет заклинателю отправить свою душу в Земли Охоты. Там он сможет напрямую пообщаться с духами, задать мучающий вопрос или, скажем, изучить нематериальные отголоски былых событий. После активации силы душа заклинателя появляется в Землях Охоты через d6 раундов. Он как бы «просыпается» в мире духов.

Большинство физических объектов остаются в мире людей. Реликвии и другие зачарованные предметы, однако, отправляются с владельцем, не требуя дополнительных затрат. Если заклинатель хочет взять с собой в Земли Охоты какие-нибудь другие вещи, это обойдётся ему в 1 пункт силы за каждый рукотворный предмет (лук и стрелы, каменный томагавк, глиняный горшок) либо же в 2 пункта за каждый предмет фабричного производства (стальной клинок, револьвер, ракетный ранец).

Пока душа заклинателя пребывает за гранью, его опустевшее тело остаётся в материальном мире. Обычно путешественник оставляет на время своего отсутствия какого-нибудь охранника. Если о теле не заботиться, рано или поздно оно умрёт от голода или жажды.

Сила продолжает действовать до тех пор, пока путешествие не закончится. Разумным будет отправляться в Земли Охоты с конкретной целью — в мире духов легко заблудиться даже тем, кто находится там лишь наполовину! У Маршала есть сведения о том, что может случиться с тобой по дороге.

Групповое путешествие духа: эта сила действует в точности как духовное путешествие, но при этом заклинатель может взять с собой количество попутчиков, равное значению его *характера*. Души всех его спутников покидают тела, в точности как это уже было описано ранее.

Открыть врата: заклинатель разрывает ткань мироздания, создавая врата, через которые может пройти сам и взять с собой число попутчиков, равное значению его *характера*. Прохождение через врата занимает по 1 раунду на каждого персонажа, после чего заклинатель и все попутчики одновременно прибывают в Земли Охоты. Все личные вещи и снаряжение персонажей отправляется в мир духов вместе с ними.

Причины для подобного физического путешествия могут включать освобождение заблудшей души, а также поиски реликвии или магического предмета, спрятанного на просторах мира духов.

Эта же сила позволяет открывать врата из Земель Охоты в материальный мир, но задача будет куда сложнее — на проверку налагается штраф –2. Поэтому чаще всего путешественники предпочитают держать врата открытыми, пока со своими дружками бродят по запределью. Тут, правда, надо быть поосторожнее — никогда не знаешь, какая напасть может прошмыгнуть через распахнутую дверь, пока никто не смотрит.

Тайные тропы

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *1.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1/час.*

Эта сила позволяет заклинателю путешествовать по открытой местности бесшумно и не оставляя следов. Духи земли приглушают шаги шамана, добавляя +1 к проверкам *маскировки*. Они также путают следы, делая невозможными попытки по ним пройти. Это чудо, однако, не распространяется на его попутчиков.

Ураган

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *3.*
Дистанция: *поле зрения.*
Длительность: *1 (концентрация).*

Эта сила поднимает вихрь, способный сорвать плащ с мертвеца.

Ураган можно призывать только на открытой местности. По площади он равен *среднему шаблону*. Все, кого застигает ураган, тут же слепнут и должны проходить проверку *выносливости* в начале каждого раунда и в случае провала оказаться в шоке. На все дистанционные атаки, проходящие через *ураган*, налагается штраф –2.

Каждый раунд заклинатель может перемещать *ураган* по своему желанию с *шагом*, равным *характеру* колдуна. Если маг совершает какое-либо действие помимо концентрации на поддержании *урагана*, он должен пройти проверку *характера*, провал которой означает конец действия заклинания.

Шанс

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *5.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *перманентно.*

При помощи этой силы некоторые маги способны превращать мистическую энергию в чистую удачу.

Успешная проверка позволяет колдуну превратить 5 пунктов силы в фишку, которую он тянет из банка. Проваленная проверка, однако, разозлит капризных духов судьбы и будет стоить магу одной фишки. На саму проверку *сверхъестественного навыка* нельзя тратить фишки, равно как нельзя применять *шанс*, если нет фишек, которые можно было бы поставить на кон.

Шпион

Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *3.*
Дистанция: *1 миля × сверхъестественный навык.*
Длительность: *1/минута.*

Персонаж, использующий эту силу, может слышать ушами цели, видеть её глазами и т.д. Эффект определяется встречной проверкой *характера* жертвы против *сверхъестественного навыка* заклинателя. Если цель побеждает, то она понимает, что на неё пытались воздействовать магией (если она знает о существовании подобных вещей), а заклинание не срабатывает (пункты силы потрачены впустую). В случае победы мага, он чувствует всё, что чувствует цель заклинания.

Заклинатель может применить эту силу к цели, находящейся вне его поля зрения, если у него есть предмет, которого жертва касалась последний раз не больше недели назад.

Экзорцизм

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *15.*
Дистанция: *1.*
Длительность: *перманентно.*

Этот длительный ритуал изгоняет злых духов из тел живых. Процесс занимает восемь мучительных часов, в течение которых цель должна находиться в пределах дистанции силы (2 метра). По окончании 8 часов применяющий силу должен совершить встречную проверку *сверхъестественного навыка* против *характера* духа. Если маг побеждает, то демон изгоняется мгновенно и навсегда. Если побеждает существо, то оно остаётся в этом теле и не может быть больше изгнано этим заклинателем. *Меченый*, к которому успешно применили *экзорцизм*, навеки упокаивается.

Appel

МЕЧЕНЫЕ

Некоторые личности недюжинной силы воли возвращаются с того света. В тела этих парней влезают маниту — злые духи, взаимодействующие с физическим миром через тело и разум их плотских оболочек. Мы называем этих бедолаг *мечеными*, подчёркивая, что из всех покойников Смерть отметила именно их.

Черта: *меченый.*
Требования: *дикая карта, новичок, характер d6+.*
Мистический навык: нет.
Пункты силы: нет.
Начальные силы: см. дальше.
Отдача: нет.

Особые правила

Возвращении с того света: персонаж получает одну черту *меченого* сразу по возвращении с того света. Когда мертвец получает повышение, он может взять новую черту *меченого* вместо обычной. Бывает и так, что твой герой восстаёт из могилы, не осознавая того, что мёртв. В этом случае Маршал может вынудить тебя повременить и сперва докопаться до истины, прежде чем взять первую черту *меченого*.

Власть над телом: изначальное значение власти над телом равно 0. Когда обстоятельства требуют проверки власти над телом (Маршал знает про это больше), герою необходимо пройти встречную проверку *характера* против *характера* маниту, чтобы сохранить контроль над своим сознанием и телом. Ищи подробности далее.

Нежить: посмертное существование даёт коварному *меченому* кое-какие преимущества: *стойкость* +2; *выдержка* +1; +2 к проверкам *храбрости*; требуется d6 часов сна каждую ночь; невосприимчивость к несмертельному урону; «смерть» всего лишь оставляет *меченого* без сознания на d6 дней и только выстрел в голову может окончательно упокоить героя; невосприимчивость к ядам и болезням.

Сбор трофеев: когда умирает чудовище с особенностью трофей, находящийся неподалёку (в пределах дистанции в клетках, равной значению *характера* убитого монстра) *меченый* может «собрать с твари трофей» и поглотить её сущность. *Меченый* получает мистические способности (они описаны в характеристиках чудовищ), но вместе с некоторыми из даров приходят и проклятья. В случае, если в пределах радиуса сбора трофеев находятся несколько *меченых*, обладатель награды определяется встречной проверкой *характера*.

Власть над телом

Впервые вернувшись из могилы, твой герой скорее всего вспомнит страдания, которые испытал в своём худшем кошмаре. Что ж, амиго, уясни вот что: в надеждах сломить сопротивление подопечного, маниту каждую ночь ввергает несчастного в его собственный уголок преисподней. Этот процесс мы и называем борьбой за власть над телом.

Недавно погибший персонаж, вернувшийся *меченым*, имеет *власть над телом*, равную 0. Это означает, что владелец и захватчик этой бренной плоти борются примерно на равных.

Когда Маршал требует проверки *власти над телом*, тебе необходимо пройти встречную проверку *характера* против *характера* маниту, чтобы одолеть демонического червя в голове своего героя. На результат проверки у героя накладывается модификатор, равный текущему значению *власти над телом*. Это значение не может опуститься ниже –4 или подняться выше +4.

Власть над телом

Успех: *меченый* сохраняет контроль и получает 1 пункт *власти над телом* или 2 пункта в случае подъёма.

Провал: маниту берёт верх и вне всякого сомнения предпримет какую-нибудь злобную выходку. Твой герой теряет 1 пункт *власти над телом* или 2 пункта в случае подъёма у маниту.

Ничья: маниту не удаётся получить контроль, но схватка оставляет *меченого* в шоке.

Эти правила определяют, когда следует производить проверку *власти над телом*. Помимо этого Маршал может в любой момент потратить фишку, чтобы потребовать такую проверку, если сочтёт это уместным.

Маниту — дикая карта, как и сам *меченый*, так что использует дикий кубик при проверке *характера*, когда речь идёт о борьбе за *власть над телом*. Однако окончательный эффект зависит от текущего значения *власти над телом меченого*.

Положительное значение

В пылу сражения демон иногда может попытаться перехватить поводья. Если картой действия героя оказывается джокер, маниту восстаёт, что требует немедленной проверки *власти над телом*.

Обратись к таблице *власть над телом*, как обычно. Кроме того, если маниту побеждает, он получает контроль над телом *меченого* на один раунд и действует в своих интересах. Если джокер был красным, демон устраивает какую-то «шалость» — к примеру, стреляет в котёл ближайшей паровой повозки. Если же вытянут чёрный джокер, маниту действует по-настоящему злонамеренно (хороший пример — «случайная» пуля в спину товарищу).

Отрицательное значение

Всё становится хуже, когда *власть над телом* падает до –1 или ниже. Помимо описанных выше эффектов герой вытягивает карту из колоды действий в начале каждой игровой встречи. Фигурная карта или старше означает, что маниту намерен переменить баланс сил в долгосрочной перспективе и устроит серьёзные неприятности до конца этой встречи.

В случае победы демон получает контроль на один полный час, и Маршал может продлевать этот срок, тратя по одной фишке за каждый дополнительный час.

И важно — маниту — злобные и мерзкие твари, но далеко не все из них умны. Получив контроль над телом *меченого*, они не обязательно будут действовать последовательно и логично.

Бытие меченым

И всё-таки каково это — быть нежитью? Честно сказать, это палка о двух концах. В бою ходячий труп — тот ещё противник, но мертвецам нелегко заводить друзей.

Посмертная жизнь

Меченые — достаточно суровые ребята. Они получают уровни усталости только от сверхъестественных источников, а несмертельный урон для них всё равно, что комариные укусы.

Меченые получают ранения как обычно — если урона хватает, чтобы превзойти повышенную *стойкость*, — но их нельзя убить иначе, как уничтожив мозг. Единственный вариант, при котором результат из раздела «При смерти» (см. «Дневник авантюриста») может прикончить *меченого* — если последний выстрел пришёлся в голову: прицельно либо в результате проверки по таблице увечий. Когда мозги разлетаются по округе, маниту больше не может контролировать этот труп, и его вышибает прочь. Теперь *меченый* мёртв окончательно и больше не встанет.

Ходячего покойника всё ещё можно изранить достаточно сильно, чтобы вывести из игры и без попадания в голову. Оказавшись *при смерти*, он проходит проверку *выносливости* и получает эффект в зависимости от результата, как и любой другой. Однако если он «умирает» иначе, как от ранения в голову, для него это означает всего лишь d6 дней беспамятства, после чего *меченый* приходит в себя с тремя ранениями.

В любом из описанных выше случаев *меченый* не может истечь кровью. Если герой получает при проверке *выносливости* обычный или критический провал, просто считай, что ему досталось достаточно физического ущерба, чтобы выйти из игры в точности, как уже было описано, без дополнительной проверки *выносливости*, поскольку *меченый* не способен истекать кровью.

Хотя *меченые* и не чувствуют боли, они всё равно получают штрафы за ранения. Это отражает ущерб, нанесённый мускулам и костям, из-за которого становится сложнее двигаться и действовать. Нелегко бежать в атаку, когда ноги путаются в твоих собственных гнилых кишках, вываливающихся из распоротого брюха.

Чудовище поневоле

Так или иначе, посмертие полнится далеко не одними только преимуществами и радостями, амиго. Во-первых, что важнее всего, любой *меченый* одним своим существованием бросает вызов всем живущим и по природе является самым настоящим чудовищем. Если восставший покойник намерен ходить по земле долго, ему придётся скрывать свою сущность от большинства встречных. Обычные люди, которым стала известна природа *меченого*, вряд ли удовольствуются увлекательным рассказом о том, как это всё так интересно вышло. В первую очередь, тебя подстрелят, потом вздёрнут, отчекрыжат башку, а всё оставшееся сожгут — и вопросов никто задавать не станет! Более того, существуют могущественные организации — например, Агентство, Техасские рейнджеры и орден св. Георгия, — целенаправленно выслеживающие и уничтожающие *меченых*, о которых им становится известно.

Во-вторых, хоть тело *меченого* и сопротивляется урону, другая сторона монеты в том, что лечить его обычными методами тоже бесполезно. *Естественное выздоровление* требует пожирания сырого или гнилого мяса (об этом будет дальше). Большая часть исцеляющей магии никак не влияет на *меченых* (по решению Маршала некоторый эффект может оказывать какое-нибудь изобретение безумного учёного, если это логично вытекает из принципа действия устройства).

Ни одна из сил, выраженных в виде целительных деяний чудотворцев или шаманского знахарства, не подействует на *меченого* — только те, что наносят ущерб. И неважно, контролирует ли в этот момент герой своё тело; силы света и духи природы старательно избегают контактов с демоническим пассажиром на загривке у *меченого*. Силы мастеров ци, картёжников, волшебных стрелков и безумных учёных воздействуют на *меченых* как обычно, за исключением всё тех же ограничений на целительство, что уже были описаны. Вне зависимости от убеждений героя и уровня *власти над телом*, *меченый* всегда считается проявлением потустороннего зла из-за сидящего в нём маниту.

Смертельные раны

Как ты уже знаешь, *меченые* регенерируют. Чрезвычайно сложно нанести хоть сколько-нибудь серьёзное ранение тому, кто уже разок побывал в могиле, а уж тем более — оставить шрам. Но при всём при этом у каждого *меченого* есть одна рана, которая не зарастёт никогда, — его смертельная рана. Увечье, отправившее *меченого* на тот свет в самый первый раз, оставляет после себя незаживающий шрам.

Большинство *меченых* старается как может спрятать эти уродливые отметины. Рассудок живых не особо подготовлен к зрелищам вроде выпадающих из общающегося с ними человека потрохов. Некоторые раны спрятать проще, нежели другие — так, *меченый*, принявший смерть через повешение, может начать носить рубашки с высоким воротником; а тому бедняге, кишки которого намотал на лапу какой-нибудь степной зверёк, придётся немного попотеть.

Смертельные раны не столь ужасны, какими они были в момент смерти, — они «подживают» до такой степени, чтобы перестать доставлять физические неудобства, но никуда не исчезают. И красивее тоже не становятся.

Разложение

У мертвецов бледная и болезненная кожа. Так как маниту подпитывают их тела своей потусторонней энергией, *меченые* не подвержены гниению как таковому, но розами они тоже не благоухают. Всякий, кто подойдёт к *меченому* на достаточно близкое расстояние, сможет почуять запах падали при успешной проверке *внимания*.

Примерно кварта алкоголя «заспиртует» тело *меченого* на день или два. От него будет разить спиртным, но хотя бы не мертвечиной. Животных, однако, не обманешь. На любые проверки *верховой езды* и прочих действий, включающих в себя взаимодействие с животными, налагается штраф –2.

Если тебя беспокоит, как эта вонь повлияет на твои любовные похождения, забудь об этом. Кровь *меченых* не движется, а значит, и вниз она тоже не потечёт. Женщины-меченые могут «симулировать» процесс, но это не придётся по нраву ни одной из участвующих сторон.

Еда и питьё

Можно было бы предположить, что посмертие заметно урезает *меченому* аппетит, но это не совсем так — по крайней мере, им нужно есть, если они хотят залечивать раны. Для того, чтобы приводить свои болячки в порядок, мертвякам нужен фунт мяса — сырого или падали. Каждая проверка *естественного выздоровления*, совершаемая *меченым* раз в 5 дней, требует примерно одного фунта плоти. Черты *меченых заживление* и *заживление+* уменьшают этот срок до одного дня и одного часа, соответственно. И да, *меченый* должен съесть мясо, которого не касалась рука повара (как мы уже говорили, им нелегко заводить друзей).

Меченые не испытывают жажды, и, раз уж мы коснулись темы питья, напиться они тоже не могут. По крайней мере, не считая вышеописанной консервации посредством спиртного. На *меченых* не действует выпивка или наркотики, и их нельзя отравить или заразить болезнью (по крайней мере, обыкновенной).

Выдержка

Существование в обличье ходячего трупа укрепляет разум и делает его привычным к чудовищным потрясениям. Вряд ли случится что-то хуже, чем выкапывание самого себя из своей же могилы. Персонажи-*меченые* получают +1 к *выдержке* сразу по возвращении с того света.

Сон

Тот, кто придумал поговорку «спит как убитый», очевидно не встречался с убитыми лично. Каждую ночь маниту требуется d6 часов сна для того, чтобы выдать *меченому* суточную дозу энергии, напитав его тело живительной магией.

В отличие от простых людей *меченые* не могут держать себя в руках и бороться со сном, — когда пора баиньки, маниту просто отрубает *меченому* питание. Если мертвец хочет полуночничать, ему придётся успешно проходить

проверку *характера* каждый час, либо свалиться на месте (и быть похороненным окружающими, когда те обнаружат, что его сердце не бьётся). С течением времени проверка становится всё более сложной — на каждую последующую проверку налагается суммирующийся штраф –2.

Для справки — спящие *меченые* вполне могут проснуться в случае чего. Маниту краем глаза следит за окружающей обстановкой и не замедлит разбудить своего носителя, если проблемы постучатся к ним в дверь.

Сбор трофеев

К этому моменту ты, вероятно, догадался, что Дикий Запад кишмя кишит всякими чудищами (чёрт, если ты — *меченый*, то ты один из них!). Подобно *меченым*, в большинстве этих тварей содержится толика мистической энергии, а в могучих — её в избытке. Персонажи-*меченые* способны поглощать эту энергию.

Меченые, которые не ленятся собирать трофеи, получают мистические способности, но вместе с некоторыми из даров приходят и проклятья. Принимать в себя всё это зло непросто. *Меченые* могут собирать трофеи лишь с сильных тварей — с мелких сошек просто нечего взять.

У Маршала есть все необходимые сведения о том, какие способности даёт эссенция каждого из существ. Хочешь узнать это сам, компадре, — седлай лошадь и езжай на охоту.

Изъяны меченых

Начиная игру с чертой *меченый*, ты получаешь возможность наградить своего восставшего мертвеца уникальными изъянами, недоступными живым людям. Вот тебе парочка, чтобы было чем пугнуть прохожих.

Аура смерти (мелкий)

За некоторыми из *меченых* тянется самый взаправдашний незримый шлейф посмертия. Окружающие люди чувствуют, что с этими парнями не всё ладно, хотя и не могут внятно объяснить, что именно. С таким изъяном становится непросто заводить друзей, выведывать информацию или просить кого-то о помощи. На *харизму меченого*, обладающего *аурой смерти*, налагается штраф –2. Хуже того, вокруг него вянут растения. Примерно через десять минут присутствия *меченого* начинают гнить овощи и фрукты. Животные избегают ожившего покойника. На проверки *верховой езды* теперь налагается штраф –4, и *меченый* должен проходить проверку этого навыка каждый раз, когда желает сесть на лошадь или другое ездовое животное.

Беспокойный (мелкий/крупный)

Каждый *меченый* переживает свой худший кошмар, прежде чем выкарабкаться из могилы. Некоторые маниту находят забаву слишком увлекательной, возвращаясь к ней вновь и вновь. Отбивающуюся и вопящую душу меченого героя волокут в Земли Охоты каждый раз, как он укладывается спать. В своём царстве жестокий демон насылает на бедолагу ужасные кошмары. Со временем это подтачивает волю героя и даёт маниту больше шансов захватить контроль над телом.

Если изъян мелкий, на все проверки *власти над телом* налагается штраф –1 (–2, если изъян крупный).

Мерзкое пристрастие (мелкий/крупный)

По неизвестной причине изредка *меченые* становятся буквально одержимы каким-то видом «пищи» — формально всё ещё съедобным, — чем вгоняют большинство нормальных людей в брезгливую оторопь. Твой герой должен съедать указанную субстанцию хотя бы раз в день. Вот несколько примеров: гнилая еда, плесень, кладбищенская земля, жуки, конский навоз, живая плоть, кровь людей или животных или определённый внутренний орган.

В случае мелкого изъяна *меченый*, лишённый доступа к «лакомству», должен проходить проверку *выносливости* раз в сутки, при провале получая уровень усталости, который сохранится, пока ему вновь не достанется кусочек желанной дряни. Уровни усталости накапливаются по мере новых провалов

Сохраняй нужный тон

Планы Жнецов процветают, покуда остаются скрытыми, и *меченые*, запросто ходящие меж людей, имеют шансы порушить всеобщее неведение, а вместе с тем планы Четверых и всю вашу игру. Использование изъянов меченого может сильно изменить игровой процесс, так что тщательно обсуди всё со своим Маршалом, чтобы избежать неприятных последствий.

Эти изъяны способны сделать игру куда мрачнее. Стоит *меченому*, страдающему от разложения, оступиться всего один раз, и богобоязненные горожане мигом схватятся за факела и вилы. Сотрудники Агентства и рейнджеры примутся наступать на пятки, держа покойника в постоянном страхе, и в конце концов, вполне возможно, доведут дело до конца.

Проще говоря, тот, кто восстал из мёртвых и не хочет снова оказаться в их числе, должен держать ухо востро. Если уж не повезло заполучить изъян *разложение*, как минимум научись использовать посмертную маску (см. список черт *меченого*), выходя на люди, пока Маршалу не пришлось спешно перекраивать игру из мистического ужаса в нечто куда более нелепое.

проверок *выносливости*, но не могут привести *меченого* к состоянию *при смерти* или убить — максимальный штраф –2 ко всем проверкам будет сохраняться до следующей отвратительной трапезы. Крупный изъян отличается от мелкого лишь тем, что на проверку *выносливости* налагается штраф –2.

Метка Дьявола (мелкий)

Проклятие некоторых *меченых* сияет подобно начищенной звезде шерифа — по крайней мере для тех, кто умеет смотреть и видеть. Если *меченый* получил *метку Дьявола*, любой другой персонаж, обладающий каким-нибудь *мистическим даром* или навыком *знания (оккультизм)* d10+, имеет шанс увидеть злобного демона, что свернулся у твоего героя внутри, — в его истинном или ложном облике.

Когда персонаж, обладающий перечисленными выше качествами, оказывается от твоего героя на расстоянии нескольких футов, он может пройти встречную проверку *внимания* против *характера* (+ *власть над телом*) *меченого*. В случае успеха наблюдатель замечает в твоём герое какие-то признаки маниту — возможно, глаза меченого светятся красным или сквозь его лицо проступают отвратительные черты обитателя Земель Охоты.

Исключением являются «яйцеголовые мистики» — речь идёт о безумных учёных. Чтобы рассмотреть маниту, им всё равно необходимо обладать *знанием (оккультизм)* d10+. Человек науки просто не в состоянии увидеть нечто, чего не изучал самостоятельно.

Разложение (мелкий/крупный)

Обычно маниту при помощи сверхъестественных сил делает тело *меченого* устойчивым к урону и быстро затягивает любые раны. Однако мёртвая плоть неизбежно смердит, кроме того у всех *меченых* бледная, болезненно-желтоватая кожа. Иногда же маниту попросту не может или не желает беречь тело от гниения, и тогда *меченый* получает изъян *разложение*.

Если изъян мелкий, плоть мертвеца покрыта склизкой плёнкой, а глаза слегка мутноваты. Кроме того вонища от него стоит до самого небесного престола. Окружающие получают +2 к проверкам *внимания*, чтобы учуять этот смрад, и даже если *меченый* накачался алкоголем, запах всё ещё можно заметить, успешно пройдя проверку *внимания*. На проверки *верховой езды*, а также любые другие проверки, подразумевающие общение с животными, налагается штраф –4 вместо обычного –2. На *харизму* разлагающегося *меченого* налагается штраф –2.

Если же изъян крупный, скрыть загробную природу *меченого* становится почти невозможно. Тело бедолаги раздуло от трупных газов и жидкостей или куски гниющего мяса отслаиваются прямо с костей. Окружающие получают +4 к проверкам *внимания*, чтобы учуять его нестерпимое зловоние (+2, если *меченый* успел проспиртоваться), а животные вообще близко к нему не подходят. Люди, узревшие ходячего покойника во всей красе, должны пройти проверку *храбрости*. На *харизму* этого монстра налагается штраф –6.

Не важно крупный или мелкий, изъян *разложение* имеет ещё одну особенно ужасную сторону — он медленно сводит с ума самого *меченого*. Каким бы подлым или самоотверженным ты ни был при жизни, вряд ли тебе понравится ощущать, как твоё тело разваливается на части, и мало кто способен выдержать кошмарный эффект, который его новый облик оказывает на живых людей. По сути, находясь рядом с живыми, такие *меченые* испытывают неподдельные страдания. За каждый час, проведённый среди обычных людей, обладающий этим изъяном мертвец должен проходить проверку *характера* (–2); провал наделяет его уровнем усталости, а глаза змеи — двумя.

Соратники, обладающие тем или иным мистическим даром, не оказывают подобного эффекта, равно как и другие дикие карты или статисты, которые провели в компании *меченого* достаточно времени и успели привыкнуть к его облику — в игре на это требуется примерно две недели. Таким образом герой по крайней мере сможет общаться с членами своего отряда, если уж больше нигде ему места не находится.

Черты меченых

Адское пламя

Требования: *герой, меченый.*

Огонь является неотъемлемым атрибутом преисподней большинства культур не просто так — у многих сверхъестественных тварей нерушимая связь с пламенем.

Меченый с этой способностью уменьшает любой получаемый от огня урон на одну игральную кость, но тем не менее он может загореться в случае продолжительного воздействия пламени. Кроме того при успешной проверке *характера меченый* способен силой свой воли заставить огонь вспыхнуть или ослабнуть.

При подъёме он может полностью затушить пламя либо же заставить его взорваться, залив огнём всех в пределах среднего шаблона. Горючие материалы подвергаются проверке воспламенения как обычно (см. «Дневник авантюриста»).

Быстрый как смерть

Требования: *новичок, меченый.*

Обычно мёртвое тело не отличается проворством. Однако *меченый*, обладающий этой чертой, способен двигаться с нечеловеческим *ускорением* — загляни в описание одноимённой силы, речь о ней, — если ему это требуется.

Для использования *ускорения меченый* должен пройти проверку *характера*; для него сила обладает лишь базовой длительностью, не требует пунктов силы и применяется только на себя. Подобное обращение с несвежим трупом, однако, грозит последствиями: сразу после каждого применения черты *быстрый как смерть* покойник должен пройти проверку *выносливости* (–2), при провале получая уровень усталости, который снимается часом отдыха.

Взгляд за грань

Требования: *закалённый, меченый.*

Чтобы использовать эту черту, *меченый* должен сесть в укромном уголке и погрузиться в глубокий транс. В случае успеха при проверке *характера* он увидит окружающий мир духов глазами своего маниту. Мертвец может поддерживать эффект до тех пор, пока остаётся сосредоточен, что требует действия в каждый раунд. Если он оказывается в шоке или получает ранение, пока находится в трансе, видения немедленно покидают его.

С помощью *взгляда за грань меченый* может увидеть, как вокруг могущественного картёжника вьются маниту, насколько темно вокруг (так отражается уровень страха), заметить активные магические эффекты на людях и предметах и даже установить, есть ли в ком-то поблизости маниту. Если присмотреться, то по поведению маниту можно даже определить, контролирует ли этот демон в данный момент тело своего *меченого*.

Покойник не отключается от материального мира полностью, продолжая смутно различать его детали. Стены комнаты, в которой он решил впасть в транс, всё также помешают увидеть происходящее на улице (но не в мире духов), зато распахнутая чьим-то лихим пинком дверь точно привлечёт внимание и предупредит об опасности.

Кроме того любое создание, обладающее особенностью *ужас*, оставляет в мире духов свой мрачный след. В течение часа после того, как чудовище проходит через какую-то область, за ним сохраняется тускло светящийся отпечаток чистого зла. *Меченый*, обладающий чертой *кошачий глаз*, может использовать *выслеживание*, чтобы идти по следу, пока поддерживает эту способность в действии.

Тому, кто вглядывается в изменчивую бездну Земель Охоты, не избежать сильного психического напряжения. Когда видения заканчиваются, мертвец должен пройти проверку *выносливости* и в случае провала получить уровень усталости, который сохранится ровно столько же, сколько *меченый* рассматривал мир духов.

Говорящий с мёртвыми

Требования: *закалённый, меченый.*

Говорят, после смерти воспоминания человека остаются медленно гнить вместе с остывшей плотью. *Меченый*, обладающий этой чертой, способен общаться с мертвецами, вторгаясь в их остаточные воспоминания.

Однако расспросы мёртвого ближе к поиску информации в книге, чем к реальному разговору. Искомая информация вполне может скрываться внутри, но кто знает, на какой странице? А учитывая, что книга медленно истлевает, — сложно понять, сколько вообще просуществуют нужные строки. Когда *меченый* начинает расспрашивать мертвеца, только другой восставший покойник способен услышать равнодушный шёпот, звучащий в ответ.

Использование данной черты требует определённой концентрации. Расспрашивая покойника, *меченый* не может совершать никаких иных действий, даже свободных. А чтобы он мог разобрать ответы, вокруг должна царить полная тишина. По этой причине нельзя устраивать допрос мертвеца на кладбище — шелест голосов других покойников не даст сосредоточиться. Дознавателю придётся выкопать труп и унести в местечко поспокойнее.

Первое, что нужно для использования этой способности, — труп человека, со дня смерти которого прошло меньше значения *смекалки меченого* месяцев. *Меченый* проходит встречную проверку своего *характера* против прижизненного *характера* покойного (если значение неизвестно, его определяет Маршал).

Успех означает, что *меченый* получает один фрагмент информации или ответ на один вопрос. Каждый подъём при проверке *характера* добавляет ещё по одному фрагменту. Можно попробовать ещё раз, однако количество ответов, которые даст труп, равно значению *характера меченого*. Любой провал стоит дознавателю d6 оставшихся ответов, — выясняется, что нужная часть мозга покойника успела истлеть.

Если результатом оказываются глаза змеи, в труп вселяется маниту и отвечает на вопрос вместо умершего. Скорее всего он будет лгать, но в некоторых случаях ответ демона может оказаться правдивым. Требуется проверка *внимания* (–6), чтобы заметить подмену, если у дознавателя или его товарищей нет специальных способностей, позволяющих ощутить присутствие злого духа. В любом случае, этот ответ будет последним.

Говорящий с мёртвыми †

Требования: *герой, говорящий с мёртвыми, меченый.*

Всё как и в предыдущей версии, за исключением того, что теперь *меченый* может допрашивать покойников, которые испустили дух в пределах количества лет, равного значению *смекалки* меченого × 5. Подъём при проверке *характера* увеличивает срок до значения *смекалки* × 100 лет — полезно, если нужно расспросить мумию или что-то похожее.

Дыхание смерти

Требования: *закалённый, меченый.*

Могильное дыхание — это способность *меченого* собрать весь свой могильный смрад, мистически усилить его и выдохнуть на ничего не подозревающую цель в пределах вытянутой руки. Мерзостные испарения заставляют слезиться глаза и провоцируют рвотные позывы.

Дальше *меченый* проходит встречную проверку *характера* против *выносливости* цели. Если покойник побеждает, жертва получает уровень усталости или два в случае подъёма. Каждый из этих уровней снимается через d6 раундов на свежем воздухе. Этот эффект не может убить, но вполне способен ввести в состояние *при смерти* из-за неудержимого приступа тошноты.

За пределами расстояния вытянутой руки *могильное дыхание* способно разве что вызвать возмущение. Однако все присутствующие в помещении скорее всего зажмут носы и задержат дыхание, пока сквозняк не выветрит зловоние. Любые ходячие мертвецы не восприимчивы к описанному эффекту — однако даже им не особо улыбается получить прямо в физиономию призрачную отрыжку.

Заживление

Требования: *новичок, меченый.*

Меченый с чертой *заживление* способен регенерировать намного быстрее обычного — он может проходить *проверки естественного выздоровления* каждый день при условии, что для каждой проверки он съедает положенный фунт мяса.

Заживление +

Требования: *ветеран, меченый, заживление.*

Как обычное *заживление*, но *меченый* может проходить проверки каждый час.

Зубной компас

Требования: *закалённый, меченый.*

Когда ты мёртв, то вечно повсюду теряешь части своего тела. Персонаж, обладающий этой чертой, способен отслеживать местоположение частей своего тела, даже если они отвалились.

Черта позволяет *меченому* подбросить кому-то в карман один значимый фрагмент собственного тела и приблизительно отслеживать его перемещения. Под «значимым фрагментом» понимается что-то более долговечное, чем волос или кусок гниющей плоти. Самый подходящий вариант — осколок кости или зуб, на что и намекает название черты.

Находясь в пределах десяти миль от своего зуба (или что он там выбрал), в качестве свободного действия *меченый* может в любой момент почувствовать направление и приблизительное расстояние до него. Если зуб уносят на большее расстояние, почуять его уже не удастся, однако, если цель вернётся, хозяин тут же это ощутит.

Зубной компас +

Требования: *герой, зубной компас, меченый.*

Всё как и в описанной ранее версии, кроме того, что теперь *меченый* чувствует части своего тела в пределах тысячи миль. Кроме того, он может отслеживать несколько зубов или других фрагментов своего тела, — количество равно значению *характера* покойника.

Когти

Требования: *новичок, меченый.*

Персонаж получает неестественно острые и длинные когти, наносящие в бою *сила+d4* урона.

Когти +

Требования: *ветеран, меченый, когти.*

Когти покойника становятся ещё больше и острее, увеличивая урон от атак до *сила+d6*.

Кошачий глаз

Требования: *новичок, меченый.*

Персонаж получает +2 к проверкам *внимания*, требующих зрения, а также игнорирует штрафы за сумрак и темноту.

Кошачий глаз +

Требования: *закалённый, меченый, кошачий глаз.*

Меченый видит в темноте, игнорируя любые штрафы за плохое освещение. Кроме того он может определить, является ли персонаж в нескольких футах от него сверхъестественным созданием.

Кошмар

Требования: *ветеран, меченый.*

Одна из задач маниту в мире духов — истязать спящих. *Меченый*, получивший от своего пассажира эту способность, может насылать на живых мрачные видения.

Чтобы использовать эту черту, мертвец должен хотя бы на миг заглянуть в глаза своей жертве и пройти встречную проверку *характера*. Цель получает изъян *ночные кошмары* на срок в d6 ночей при успехе *меченого* и 2d6 ночей при подъёме. Если мертвец проигрывает, он не может совершать попыток наслать кошмары, пока цель не поспит. Черта используется не чаще одного раза в день.

Несчастный не осознаёт, что с ним сделали. Для него *меченый* — всего лишь случайный незнакомец, с которым он встретился взглядами, отчего на миг возникло чувство странной тревоги, — не больше. Кошмары приходят позднее.

Кошмар +

Требования: *герой, кошмар, меченый.*

Всё, как и в обычной версии, но цель теряет фишку сразу после воздействия и получает изъян *ночные кошмары* на 2d6+1 дней в случае успеха *меченого* и на d6+1 недель, если тот получит подъём.

Кроме того покойник может наслать на жертву определённые видения или явиться ему в кошмаре, чтобы передать сообщение. На самом деле он не входит в сон лично. Маршал опреде-

ляет, как именно сообщение *меченого* будет выглядеть для спящего, и как тот отреагирует, учитывая его личность и увиденный во сне образ.

Игрок описывает Маршалу, как образ *меченого* будет выглядеть в снах, а также детали сообщения. Оно может включать любые сопутствующие эффекты — не обязательно оформлять его в виде летающей говорящей головы. Однако стоит быть осмотрительнее, используя эту черту. Если местные начнут сравнивать рассказы друг друга и выяснят, что один и тот же человек является всем им во сне, очень скоро за незадачливым мертвецом примутся гоняться линчеватели.

Мертвецкое чутьё

Требования: *новичок, меченый.*

Это способность чувствовать направление, в котором находится ближайший труп человека. Чутьё может привести героя в лавку гробовщика, на кладбище или место недавней засады, а также и к менее спокойным мертвецам. Всё зависит от того, что из перечисленного Маршал сочтёт находящимся ближе. Не важно, насколько далеко находится ближайший мертвец, — главное, чтобы на костях оставалось хоть немного плоти; *мертвецкое чутьё* не засекает голые скелеты.

Чтобы воспользоваться этой способностью, *меченый* тратит полный раунд на сосредоточение и проходит проверку *характера* (–2). В случае успеха чутьё указывает на ближайший труп. Получив подъём, *меченый* также примерно может ощутить расстояние до цели (в двух шагах, относительно недалеко или в нескольких милях) и его общее состояние (похоронен, доступен для перемещения).

Мертвецкое чутьё также может помочь опознать *меченого*, притворяющегося живым, при условии, что в округе нет других трупов. Для этого требуется всё та же проверка *характера* (–2). Разоблачить *меченого* на кладбище или в ином месте, богатом на мертвецов, возможно, но куда сложнее — такие условия налагают дополнительный штраф –4, делая окончательный модификатор равным –6.

Мёртвые не шумят

Требования: *закалённый, меченый, маскировка d8+.*

Меченому с этой чертой легче лёгкого передвигаться тихо. Пока его ноги касаются земли, он может шагать совершенно беззвучно. Это работает, даже если он обут в подкованные сапоги. *Меченый* получает +2 при проверках *маскировки* в любых ситуациях, ну а если он крадётся босиком, модификатор увеличивается до +4.

Преимущество от этой черты теряется, если под ногами у героя деревянный или даже каменный пол, поднятый больше, чем на дюйм от земли. К счастью, на Диком Западе многое находится под открытым небом, и немало построек имеет земляной пол: амбары, конюшни, фермерские хижины и т. д.

Мёртвый сон

Требования: *закалённый, меченый.*

У маниту есть что-то вроде таланта усыплять смертных. *Меченый*, обладающий этой чертой, может позаимствовать эту возможность, чтобы одним касанием отправить жертву прямиком в царство снов. Это действует даже на *меченых*.

Эффект во многом сходен с силой *сон* из «Дневника авантюриста», за исключением того, что *мёртвый сон* не требует пунктов силы, имеет дистанцию касание и активируется встречной проверкой *характера* в качестве действия. Если жертва не желает, чтобы к ней прикасались, *меченому* придётся сначала совершить атаку касанием, однако не следует забывать штраф –2 на каждое из двух действий, совершённых в один раунд. Если *меченый* получает успех, цель засыпает на одну минуту, а в случае подъёма — на d6 часов.

Могильный холод

Требования: *герой, меченый.*

Говорят, что могила холодна и темна, и этот *меченый* освоил способность проводить мороз Земель Охоты через своё тело, заметно понижая температуру окружающего воздуха.

Для того чтобы использовать это умение, *меченый* совершает проверку *характера*. В случае успеха температура падает примерно на 7° С. Все, кто испытывает это неестественное похолодание, должны совершить проверку *храбрости*. При подъёме температура падает примерно на 15° С, а вокруг *меченого* сгущается туман. Все свидетели должны совершить проверку *храбрости* (–2).

Нашествие паразитов

Требования: *новичок, меченый.*

У насекомых, как и у других животных, есть свои духи в землях охоты, и маниту овладели несколькими трюками, позволяющими им этих духов контролировать.

Меченый с этой способностью может управлять роями мелкого, жалящего гнуса. Он не создаёт насекомых из ничего, поэтому они должны присутствовать в области, где пытаются применить способность.

Если *меченый* в течение трёх раундов не предпринимает никаких действий, кроме концентрации, он может призвать рой насекомых; по одному рою за каждые три раунда сосредоточения. Для отображения их в бою используйте параметры роя из «Дневника авантюриста».

Несокрушимый

Требования: *ветеран, меченый.*

Многим *меченым* нужно время для того, чтобы свыкнуться с тем, что они больше не чувствуют боли — они рычат, если в них выстрелить, и хромают, если их лодыжку изжуёт в месиво какая-нибудь зверюга. Всё это — вопрос психологии.

Твой герой же преодолел эту привычку, или ему просто наплевать. В любом случае, он игнорирует 2 пункта штрафа за ранения. Эта черта суммируется со *стальными нервами*.

Нечестивое сборище

Требования: *легенда, меченый.*

Эта черта — своеобразный аналог черты чудотворцев *паства*. Герой обзаводится группой последователей из пяти союзных статистов, ко-

торая странствует с ним и помогает в час нужды. Однако в данном случае все последователи мертвы — пусть и неплохо держатся на ногах.

Чтобы использовать эту черту, *меченый* должен иметь поблизости пять или больше трупов в приличном состоянии. Получив успех при проверке *характера* (–2), наш *меченый* поднимает пятерых ходячих мертвецов (см. «Книга Маршала»), которые будут ему слугами, телохранителями или кем он захочет. Чтобы трупы поднялись и пошли, нужно потратить где-то пять минут.

Это беспощадные и непоколебимые союзники. Герой не имеет прямой ментальной связи со своими слугами, но когда он отдаёт приказ, они обязаны выполнить его. При этом ходячие мертвецы остаются порождениями зла и могут довольно широко истолковывать приказы. Дай им малейший шанс, и получишь след из окровавленных трупов длиной в милю. Считай их заблудшими детьми, которые понимают любой приказ буквально и исполняют его с максимальной жестокостью.

В остальном они полностью преданы своему повелителю и не дадут ему погибнуть, если будет хотя бы крохотный шанс на спасение. Они позволят ему страдать и даже могут начать потешаться, но если герой умрёт, умрут и они — на этот раз навсегда. *Меченый* сможет призвать новых мёртвых союзников, только когда все пять членов *нечестивого сборища* будут уничтожены.

Одержание

Требования: *ветеран, меченый.*

Что маниту умеют, так это захватывать власть над чужими телом. Эта черта дарует *меченому* жуткую способность искажать сознание других людей при помощи силы *кукла*. Это не требует пунктов силы, а *меченый* должен победить жертву во встречной проверке *характера*.

Для поддержания эффекта от *меченого* требуется концентрация, так что на остальные проверки параметров налагается штраф –2. В остальном черта в точности повторяет силу *кукла*.

Одержание +

Требования: *легенда, меченый, одержание.*

Всё как в предыдущей версии, но *меченый* может также использовать силу *чтение мыслей* применительно к жертве под своим контролем. Мертвец проходит встречную проверку *характера* +2 (модификатор отменяет штраф –2 за поддержание *одержания*) против *характера* жертвы в качестве действия. *Чтение мыслей* не требует пунктов силы, а в остальном работает в точности, как описано в «Дневнике авантюриста».

Паук

Требования: *закалённый, меченый.*

Обладая этой чертой, *меченый* получает способность, будто паук, карабкаться по различным поверхностям. Эффект точно такой же, как у силы *паучьи лапы* (см. «Дневник авантюриста») за исключением того, что способность не требует пунктов силы, а *меченый* активирует её с помощью проверки *характера* и не может применить к другим целям.

Для поддержания эффекта требуется концентрация, так что на проверки параметров *меченого* налагается штраф –2, пока способность активна.

Пересмешник

Требования: *легенда, меченый.*

Большинство сверхъестественных сил так или иначе берёт своё начало в Землях Охоты. Обладая чертой *пересмешник, меченый* способен заставить своего маниту скопировать силу, применение которой только что произошло у него на глазах, и повторить самостоятельно, пока её питает своей энергией другой маниту. Эффект охватывает заклятья картёжников, рунных стрелков, другие черты *меченых*, эффекты трофеев, чёрную магию и даже изобретения безумных учёных, — но не способности мастеров ци, чудотворцев, вудуистов или шаманов.

Чтобы воспользоваться этой способностью, *меченый* должен победить того, кто на его глазах только что воспользовался желаемой силой, во встречной проверке *характера*. В случае

успеха мертвец тут же однократно использует ту же силу, в точности как это сделал заклинатель. Получив подъём, *меченый* может использовать силу позднее в течение текущей сцены или боя. Но не более одного раза.

Меченый повторяет все условия, с которыми была применена сила. Даже значение активирующего навыка, — если сила требует проверки, — считается тем же, что и у заклинателя. К примеру, если член культа использует чёрную магию, бросает *стрелу*, обладая навыком *колдовства* d6, и тратит 3 пункта силы, *меченый* использует тот же эффект. И уж конечно, если заклинатель имеет шанс пострадать от магической отдачи, к *меченому* это относится в той же мере.

Похищение чужих способностей — дело небезопасное. Если мертвец проваливает проверку, маниту направляет рикошет из Земель Охоты прямиком в *меченого*, что выражается в виде взрыва спиритуальной энергии, который наносит 2d6 урона в грудь, игнорируя броню.

И ещё одно предупреждение: существуют способности, происходящие напрямую от Жнецов, — обычно они доступны лишь определённым типам чудовищ, и их нельзя перенять. Маршал может просто запретить тебе похищать такие силы и будет прав. Ты уж извини, партнёр.

Подземный ход

Требования: *новичок, меченый.*

Эта черта позволяет *меченому* продвигаться прямо сквозь сырую землю, в точности как это описано для одноимённой силы. Хотя почва будто сама по себе с готовностью расступается на его пути, в итоге герой будет неизбежно покрыт грязью, мокрым песком, многоножками, мокрицами и прочей дрянью, которой в достатке под землёй.

Обладающие этой чертой *меченые* совершают проверку *характера*, чтобы применить силу *подземный ход*, не могут поддерживать её дольше базовой длительности и для них активация не требует пунктов силы. Однако дело это непростое. После каждого использования черты *подземный ход* покойник должен пройти проверку *выносливости*, при провале получая уровень усталости, который снимется только после часа отдыха. Кроме того земля, черви и прочая грязь, покрывающая меченого, даёт сторонним наблюдателям +2 к проверкам *внимания*, направленным на то, чтобы определить в нём восставшего мертвеца. Этот эффект также длится час после использования способности либо до того момента, как герою удастся помыться.

Пожиратель душ

Требования: *ветеран, меченый.*

Эта мерзкая способность — один из самых жестоких видов оружия в арсенале *меченых*. Она позволяет мертвяку иссушать жизненную силу своих жертв.

Сразу после нанесения ранения голыми руками (или когтями) *меченый* и его жертва совершают встречную проверку *характера* (даже если последняя отдала концы). В случае победы *меченый* может избавиться от уровня *усталости*. Если мертвец не устал, то вместо этого он может исцелить одно *ранение*. Подъём при проверке позволяет избавиться от двух уровней усталости (или от двух ранений).

Посмертная маска

Требования: *новичок, меченый, убеждение d6+.*

Данная способность позволяет *меченому* выглядеть в точности как в тот миг, когда он испустил дух. Окружающие получают штраф −4 к проверкам *внимания*, чтобы заметить, что перед ними не вполне живой человек. Для поддержания этой способности в действии необходима концентрация, так что на все проверки параметров *меченого* налагается штраф −2, пока он укрывается за *посмертной маской*.

Кроме того, если *меченый* оказывается в шоке либо получает одно и более ранений, он должен пройти проверку *характера (−2)*, чтобы удержать иллюзию. Сила *увидеть сверхъестественное* позволяет прозревать сквозь морок.

Маска не обманывает животных, хоть и скрывает запах тления.

Посмертная маска +

Требования: *ветеран, посмертная маска, меченый, убеждение d8+.*

Теперь меченому требуется уделять иллюзии меньше внимания. Он больше не получает штрафа −2 на проверки параметров, нося *посмертную маску*, а также на проверку *характера* в случае получения ранений или оказавшись в шоке. Маска теперь скрывает суть мертвеца от животных.

Призрак

Требования: *герой, меченый.*

В качестве первого действия в свой ход *меченый* может стать бестелесным, получив успех при проверке *характера* (перед этим нельзя предпринимать никаких других действий, включая свободные). Превратившись в призрака, герой должен оставаться в таком состоянии до начала своего следующего хода (если не получит урона — см. далее). Теперь он бесплотен, не способен воздействовать на материальный мир и не подвержен его ответным воздействиям, однако он остаётся видимым и восприимчив к магическим атакам.

Покойник может оставаться бесплотным, сколько пожелает, однако это требует концентрации, так что на остальные проверки параметров налагается штраф −2. В качестве свободного действия он может стать вновь материальным в начале любого своего хода. Получив в призрачной форме какой-либо урон (шок, одно или больше ранений), — ясное дело, от магического или сверхъестественного источника, — он должен пройти проверку *характера* (−2) и в случае провала немедленно стать осязаемым.

Призрачная ограда

Требования: *ветеран, меченый.*

Эта черта позволяет мертвецу воздвигнуть барьер, который не пропустит призраков, полтергейстов и прочих бесплотных сущностей (материальные создания в список не входят). Герой проходит проверку *характера* и в случае успеха создаёт защищённую зону размером с большой шаблон (сам *меченый* находится в его центре). Для поддержания эффекта от мертвеца требуется концентрация, что налагает на все остальные проверки параметров штраф –2.

Сущности, пытающиеся проникнуть в пределы шаблона, должны пройти проверку *характера* против *характера* меченого. В случае провала сущности не могут пересечь барьер, пока способность активна. Призрачная ограда не позволяет им пройти, однако не мешает, к примеру, попытаться запугать *меченого* или метнуть в него что-то материальное. Если любое живое существо размером с крысу или крупнее, двигаясь изнутри круга, пересечёт его границу, барьер оказывается нарушен, и для его возобновления требуется новая проверка *характера*.

Прикосновение Дьявола

Требования: *закалённый, меченый.*

Меченый, обладающий этой чертой, может одним прикосновением нарушить работу любого агрегата или дьявольской машины, использующих призрачную руду в качестве источника энергии, — для механизма временно повышается шанс на неполадку.

Сначала *меченый* должен прикоснуться к агрегату или дьявольской машине — в бою это требует проверки *драки (+2),* — и в качестве свободного действия пройти проверку *характера*. В случае успеха следующие d6 раундов неполадки происходят не при *осложнениях (1),* а при *осложнениях (1,2)*. Если *меченый* получил подъём, неполадка случается при *осложнении (1, 2, 3)*. Если *меченый* сам сталкивается с *осложнением*, неполадка случается в тот же миг, как он прикасается к устройству, так что наш незадачливый покойник и сам оказывается в пределах воздействия взрыва или иного результата неполадки.

Рука мертвеца

Требования: *легенда, меченый.*

Меченый, обладающий этой чертой, может какое-то время контролировать собственные отделённые части тела — обычно речь идёт о глазе или руке, — даже если они исчезают из поля его зрения. Для этого мертвец проходит проверку *характера* и либо отсекает себе руку (нужен подходящий инструмент вроде ножа Боуи), либо вынимает глаз из глазницы.

В случае успеха часть тела остаётся активной и подконтрольной владельцу в пределах расстояния, равного значению *смекалки* × 5 в клетках, а при подъёме — значению *смекалки* × 10.

Кроме того, по понятным причинам, герой получает изъяны *однорукий* или *одноглазый*, пока не вернёт на место конечность или глаз.

В случае провала покойник страдает от ранения, а для того, чтобы часть тела, будучи приставленной на место, приросла обратно, её владелец должен успешно пройти проверку *характера (–2)*. Впрочем, мертвец может дождаться проверки *естественного выздоровления*, чтобы утраченное отросло заново.

Меченый может поддерживать эффект способности сколько захочет, но управление частями тела требует концентрации, так что на все его проверки параметров налагается штраф –2.

Отделённая рука обладает характеристиками ожившей руки из «Книги Маршала». Хотя они и способны постоять за себя в бою, отрубленные руки куда лучше подходят, чтобы открывать тюремные камеры и подстраивать кому-нибудь несчастные случаи. Вынутый глаз покойник может вручить товарищу, чтобы иметь возможность наблюдать за происходящим, не показываясь… Ну да, на глаза.

Сверхъестественная характеристика

Требования: *новичок, меченый*

Сверхъестественная характеристика немедленно повышает одну характеристику *меченого* на две ступени (так, d12 станет d12+2 и т. д.). Эту черту можно взять до пяти раз, по одному на каждую характеристику. Заметьте, что она не распространяется на навыки.

Трупное окоченение

Требования: *герой, меченый.*

Взявший эту черту *меченый* получает способность причинять ужасную боль живым целям, а то и загонять их в могилу. Ему необходимо коснуться незащищённой кожи цели (атака касанием), когда та зазевается. В случае успешного прикосновения мертвец проходит встречную проверку *характера* против жертвы. Если он побеждает, цель получает один уровень усталости, а в случае подъёма — два.

Если *меченый* побеждает с успехом или подъёмом, а у жертвы, при проверке *осложнение*, перепуганная цель оказывается *при смерти*, потому что её мотор готов выскочить из груди — бедолага испытывает полноценный сердечный приступ, описанный в *таблице страха* (см. «Дневник авантюриста»).

Сквозь игольное ушко

Требования: *герой, меченый.*

В приключениях героев ждёт немало узких мест — буквально. В такие моменты спасение напрямую зависит от гибкости. Эта черта позволяет *меченому* вынуть из сустава практически любую кость в своём теле, включая ключицы, рёбра и части таза. В особенно тесных щелях мертвец способен разобрать на фрагменты даже собственный череп.

Чтобы пробраться через проём, в который пролезает голова *меченого*, он должен пройти проверку *характера*. Получив успех, в качестве действия меченый выворачивает часть костей из суставов и проползает в дыру. Это стоит герою двух ранений или одного, если проверка *характера* пройдена с подъёмом. *Проверка на прочность* здесь не сработает.

Если *меченому* нужно пробраться через ещё более узкую щель, ему придётся расколоть себе башку. В особых случаях наш покойник способен пролезть в отверстия до трёх дюймов диаметром (в буквальном смысле просочиться по канализационной трубе). Однако это по-настоящему опасно, поскольку *меченый* получает два ранения (или одно в случае подъёма), а также ещё 2d6 урона непосредственно в голову. *Проверка на прочность* всё ещё невозможна.

И ещё кое-что: любой, кто натолкнётся на *меченого* в таком состоянии, должен пройти проверку *храбрости* как только осознает, что этот мешок костей всё ещё «жив».

Увядание

Требования: *новичок, меченый.*

Вокруг этого мертвеца витает дух тлена, и *меченый* обладает способностью передавать частицы этой разлагающей энергии предметам вокруг себя.

Эта способность позволяет покойнику касанием вызвать преждевременное старение материи. Размер того, к чему применяется способность, не должен превышать размера ладони *меченого*. Успешно пройдя проверку *характера*, он состарит объект на месяц. В случае подъёма — на год. Несмотря на то, что способность не возымеет эффекта на кого-то размером с человека, она может превратить дерево в труху, еду — в гниль, а металл — в кусок ржавчины.

Устрашение

Требования: *новичок, меченый.*

Обращаясь к энергии своего маниту, *меченый* может придать чуть больше веса устрашающему взгляду или грозному голосу. Когда *меченый* получает подъём при проверке *запугивания*, *статисты* впадают в *панику*, а *дикие карты* совершают проверку по *таблице страха*.

Покерные комбинации и пункты силы

Название	Карты	Эффект
Туз	Один туз	1 пункт силы
Пара	Две карты одного значения	2 пункта силы (лишние пункты силы теряются)
Валеты и выше	Пара валетов или более старших карт	3 пункта силы (лишние пункты силы теряются)
Две пары	Две группы по две карты одного значения	4 пункта силы (лишние пункты силы теряются)
Сет	Три карты одного значения	5 пунктов силы (лишние пункты силы теряются)
Стрит	Пять последовательных карт	6 пунктов силы (лишние пункты силы теряются)
Флэш	Пять карт одной масти	Заклинание успешно и с подъёмом (если возможно, иначе без дополнительных эффектов)
Фул-хаус	Сет и пара отдельно.	Как флэш, но длительность заклинания удвоена (кроме моментальных заклинаний)
Каре	Четыре карты одного значения	Как флэш, но длительность заклинания удесятеряется (кроме моментальных заклинаний)
Покер	Пять карт одного значения (требуется джокер)	Как флэш, но картёжник может «включать и выключать» заклинание в любой момент в течении 24 часов «бесплатно»
Стрит-флэш	Пять последовательных карт одной масти	Как покер, и картёжник тянет фишку из банка фишек.
Роял-флэш	Стрит-флэш, от туза до десятки.	Как стрит-флэш, но перед этим в банк фишек добавляется золотая фишка.

БЛАГОДАРНОСТИ СПОНСОРАМ

Редакция Studio 101 благодарит всех участников проекта по переизданию книги «Deadlands: Мёртвые Земли» за поддержку! Все спонсоры указаны в порядке их присоединения к проекту.

Алексей Мась, Роман Ярошевич, Евгений Щерба, Всеволод «MorQueleb» Воронков, Михаил Аблакатов, Артемий, Mirrandin, rogmaspect, Андрей Сыскаев, Ярош Леонид, Дмитрий Карпухин, Александр «Нева», Глеб Игумнов, Никита Савельев, maria.polukazakova, Павел Гуров, Эдуард Александров, Константин Миков, Ксения Абрамова, Тоша, Антон Мурыскин, Шаманаев Александр, Плиско Андрей, Александр Булгаков, Глеб Воробьев, Константин Лихачев, CatOgre, Алексей Александров, Ирина Морозова, Дмитрий Шадрунов, Сергей Волков, Сергей Тамбовцев, Александр, Сергей Казаков, Gullwinkle, Александр К., Владимир Трифонов, Гаряев Иван Александрович, Digital Wizard, Алексей, Магда Алексей, Роман Владимирович Степанов, Денис Офицеров (Lecovik), Никита Иванов, Алексей Квасков, Машнин Егор, Елена Родионова, Анна Федорцова, Алексей Прохоров, entervit, Сергей Соболев, aagronom, Кириллкин Андрей, Иван «Гайтахан» Ханов, Антон Гласнер, Антон Барков, Алексей Крещук, Артем Глухих, Эпичная Мышь, Дмитрий Пономарев, Kogoga, Денис Захаров, Юрий Федько, ::_Cygnus, henker.nirgens, Андрей Бовин, Andrey Zykin, Дмитрий, Кай Лешер, Фридрих Кламмер, GreatBooky, Денис Филатов, Юрий, Илья Резиноваяуточка, Мария Бибикова, Роман Брильков, Наиль Сибгатуллин, Евгений Белоглазов, Александр Кухаренко, Бирюков Кирилл, Skypermode, Dark-Hobbit, Wizzard Rick, Эфраим, Виталий Серёгин, Бутово Бай Найт (BbN), Tata Dark, Germann, Виктор Сергеев, Алексей, Waresdes, Юрий «uac» Слинько, Андрей, Никита «FrankElvin» Жданов, Иван Кречетов, Александр Романов, Алексей Бушмелев, Вадим Зайцев, Tocc Антиллес, tasha.rain.01, Панкратов Денис, Мазыкин Алексей, Alexander Ivanov, Константин Васильев, Дмитрий Кузнецов, Дмитрий Купоров, Кирилл Маслов, Der1ik, Рафаиль Даутов, Константин «Dicer» Бугаенко, esergeus, Дмитрий Щербинин, Никита Гончаров, Сергей Танчук, Андрей Мишугин, Tokumishi, Alexey Svolod, Сидоров Алексей, Анна Алмазова, Юсов Илья, Flame Sniper, Семён «Galod» Носницын, Igor Solovev, Пономаренко Александр aka Монгол, Иван Мартыненко, Алексей Чебыкин, Юрий Алексеев, Денис Дудко, Дмитрий «SomeFire» Рябов, Всеволод Скаковский, leha_smith, spiritusalex, Алексей Павлович, Тима Штарев, 2DICE.RU, Rhandir, Martell, Сергей Паздерин.

Встретимся в прериях Мистического Фронтира!

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Приветствуем тебя, дорогой ценитель вестернов и десятицентовых романов!

Мы знакомы с миром Мёртвых Земель с 2006 года. Тогда ещё не было ни нашей компании, ни помыслов о том, чтобы заниматься ролевыми играми не только в качестве хобби. Когда же мы превратили свой досуг в работу, «Deadlands» стал первым игровым миром, за перевод которого мы взялись. Само собой это вышло не случайно. Мы любим Дикий Запад, легенды полных опасностей прерий и истории маленьких городков, затерянных посреди нигде.

10 лет спустя с нашего знакомства с этим удивительным миром мы рады представить вам переиздание «Мёртвых Земель». Под обложкой этой книги вы найдёте как дополненные и исправленные старые тексты, так и новые материалы, чертовски много новых материалов! Мы изменили структуру повествования для вашего удобства. Все нововведения были произведены с одобрения и благословения автора «Deadlands» Шейна Лэси Хенсли.

Удивительных приключений и невероятных историй на мистическом Диком Западе!

Команда Studio 101.

Deadlands: Мёртвые Земли

Авторы: Шейн Лэси Хенсли и BD Flory.
Дополнительные материалы: Мэтью Каттер, Саймон Лукас, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Дэйв Блюэр, Пётр Корис, Клинт Блэк, Кирилл Поливко, Александр Ермаков и Павел Гуров.
Перевод с английского: Ольга Мыльникова, Алексей Мун, Кирилл Поливко.
Корректорская работа: Максим Мухаммедов, Алексей Шлыков, Кирилл Поливко, Александр Ермаков, Анастасия Гастева, Илья Козубовский, Александр Нероев, Алексей Егоров, Павел Гуров, Дмитрий Татти и Иван Ханов.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Вёрстка: Илья Козубовский и Александр Ермаков.
Технический редактор: Александр Ермаков.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Ведение проекта: Александр Ермаков.
Железнодорожный барон (помощь с русским изданием): Евгений Щерба.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэтью Каттер.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Илья Козубовский.
Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.
Иллюстрация обложки: Mkultra Studio.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Крис Эппел, Том Бэкса, Мелисса А. Бэнсон, Теодор Блэк, Питер Брэдли, Бром, Хизер Бёртон, Пол Кэррик, Джим Крэбтри, Томас Денмарк, Крис Дорнаус, Джейсон Энгл, Эдвард Фэттерман, Том Фаулер, Карл Фрэнк, Дэн Фрэзир, Рэнди Гэллигос, Гарем, Тим Гёрстмар, Саймон Густафссон, Фридрих Хаас, Пол (Проф.) Герберт, Лин Хантер, Саймон Айбл, Чарльз Киган, Майк Кимбл, Лиссанна Лэйк, Эйприл Ли, Уильям О'Коннор, Паоло Паренте, Аллан Поллак, Майк Раабе, Рон Спенсер, Ричард Томас, Пит Вентерс, Брайан Вэквиц, Джеймс Уолтерс, Блэйк Уилки, Джон Уорсли, Шайенн Райт.
Карта Дикого Запада: Джаред Бланко.
Плейтестеры: Дэн Адамски, Том Ангус, Пит Аткинсон, Стив Бартелл, Стефан Бэкер, Гэри Бауэрбэнк, Том Браксма, Пётр Брэйшэк, Крис Селлестино, Харальд Чучлик, Роб Клардиж, Эрик Каунтс, Маркус Финстер, Картер Гейерман, Джеймс Гейерман, Грег Грусков, Марк Хэймилирс, Тим Хэннон, Винс Наффмэн, Пётр Корис, Михал Кузняцки, Джос Лауверс, Эрика Лексен, Роб Ласк, Гэри Мэтьюс, Мэрсин Островски, Джулиан Притчард, Джэсс Рэй, Эндрю Рид, Дэвид Росс, Том Рюд, Бенджамин Сколльник, Катерина Сколльник, Шэй Смит, Марк Спаньер, Баз Стивенс, Джозеф Тойфер, Михаэла Триммель, Филлип Ферхаген, Рональд Де Рис, Грег Вален, Элджей Вэрфф, Мартин Уиттик, Том Вишневски, Саймон Рэй, Лу Винар, Сью Винар, Масьеж Зебиски.
Особые благодарности: Клинт Блэк, Дэйв Блюэр, Робб «Тэкс» Эллиотт, Шон Фиш, Джон Гофф, Джон и Кристи Хоплеры, Аарон Айзэк, Джэй, Эми и Хэйден Кайлы, Пётр Корис, Кёрсти, Дилан и Эвелин Лукасы, Роб Ласк, Рэнди Моушондз, Синди Райс, Дирк Рингерсма, Джон Фрэнк Розенблюм, Дэйв Росс, Дженс Рашинг, Зик Спарклз, Тэллер, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Фрэнк Ухманович и все те, кто помог нам создать оригинальные «Deadlands».
Посвящение фанатам: Ник Захариасен, Эрик Эйведишиан, Шон Фиш и другие фанаты «Мёртвых Земель», бывшие с нами все эти 10 лет.
Личное посвящение от Шейна Лэси Хенсли: маме, папе, Мишель, Кэйдену и Ронану. Спасибо вам за вашу любовь и поддержку. Вы для меня — всё.

Версия от 2016-10-30. Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru